

318,-Ft

Számítástechnikai magazin

KByte

INCUBATION

Battle Isle 3D-ben

BROKEN SWORD II

A tavalyi év legjobb kalandjátékának
méltó folytatása!

PANZER-GENERAL II

Ez a harc lesz a végső?

TOTAL ANNIHILATION

A Red Alert trónfosztása

WARMS:2

MEGINT ITTVANNAK! MÓKÁSAK! GONOSZOK! KUKACOK!

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénnel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

Л А Т Ё К П К

| | Page 44 | Index 44 |
|-------------------------------------|---------|----------|
| 100 ARCADE ACTION | 1999 | |
| 100 CLASSIC ACTION | 1999 | |
| 100 FIGHTING ACTION | 1999 | |
| 100 SPORTS ACTION | 1999 | |
| 11TH HOUR <i>M</i> | 4095 | |
| 1942 PACIFIC AIR WAR GOLD <i>M</i> | 4095 | |
| 1944 ACROSS THE RHINE <i>M</i> | 4095 | |
| 20 GIANT GAMES COLLECTION | 12995 | |
| 7TH LEGION | 11995 | 9999 |
| 7 TH GUEST <i>M</i> 1TH HOUR | 4095 | |
| 7TH GUEST <i>M</i> | 4095 | |
| ABSOLUTE PINBALL | 9995 | 6999 |
| ABUSE | 9995 | 6999 |
| ACE VENTURA | 9995 | 7999 |
| ACES COLLECTORS EDITION | 9995 | |
| ADVANCED CIVILIZATION | 9995 | 4999 |
| ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN | 2999 | |
| ATELIER | 11995 | 4999 |
| AGES OF EMPIRE | HWJ | |
| AIRBORNE RANGER <i>M</i> | 4095 | |
| AL UNSER JR. ARCADE RACING | 2999 | |
| ALEX DAMPER PHD HOCKEY | 3999 | |
| ALLEN INCIDENT | 7999 | 3999 |
| ANIMAL | 9995 | 7999 |
| ARCADE AMERICA | 3999 | |
| ARCADE FRUIT MACHINE | 1999 | |
| ARMORED FIST CLASSIC | 4095 | |
| ARMORED FIST 2 | HWJ | |
| ASCENDANCY | 4099 | |
| ASSAULT RUGS | 9995 | 4999 |
| ASTERIX & OBELIX | 9999 | |
| ATF | 11999 | |
| AWARD WINNERS 4 | 9999 | |
| BACK TO BAGDAD | 9999 | 7999 |
| BAGGINS <i>M</i> | 9995 | 7999 |
| BATTLE ARENA TOSHINDEN | 10999 | |
| BATTLE BEAST | 9999 | 7999 |
| BATTLE CRUISER 3000AD | 11999 | 9999 |
| BENEATH A STEEL SKY <i>M</i> | 4095 | |
| BEST 3D GAMES OF '95 | 2999 | |
| BEST GAMES OF '95 | 2999 | |
| BEST OF ARCADE GAMES | 2099 | |
| BEST OF WINDOWS GAMES | 2999 | |
| BIG RED RACING <i>M</i> | 3999 | |
| BIOFORGIC CLASSIC | 3999 | |
| BROOK OF PRINCE <i>M</i> | 3999 | |
| BLACK KNIGHT | 5999 | 3999 |
| BLOOD & MAGIC | 10999 | 6999 |
| BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN | 11999 | 7999 |
| BLOODNET | 6999 | 3999 |
| BLOODWING | 9999 | 3999 |
| BROKEN SWORD 2 | 11999 | |
| BUG TOO | 9999 | 7999 |
| BUG | 6999 | 7999 |
| BUREAU 13 | 9999 | 3999 |
| BUZZ ALDRIN RACE | 4099 | |
| CASAR II | 4099 | |
| CANNON FODDER 2 <i>M</i> | 4099 | |
| CAPITALISM PLUS | 12999 | 9999 |
| CAPTAIN QUASAR | 9999 | 4999 |
| CAR & DRIVER | 7999 | |
| CARAMELODOCK | 11999 | |
| CENTRAL INTELLIGENCE | 4099 | |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 9597 | 5999 | |
| CHAMPIONSHIP MANAGER 9798 | HWJ | |
| CHAOS CONTROL | 7999 | 3999 |
| CHESSMASTER 5500 | HWJ | |
| CHRONICLES OF THE SWORD | 9999 | 4999 |
| CHROMASTAR | 9995 | 4999 |
| CITY OF LOST CHILDREN | 12995 | 5999 |
| CIVILIZATION <i>M</i> | 4995 | |
| CIVILIZATION 2 | 11999 | 7999 |
| CLANDESTINE | 11999 | 4999 |
| COLONIZATION <i>M</i> | 4995 | |
| COLLUSIVE CHESS X | 3999 | |
| COMANCHE | 9999 | 6999 |
| COMBAT CHESS | HWJ | |
| COMMAND & CONQUER | 7999 | |
| COMMANDER BLOOD | 9999 | 3999 |
| COMPLETE DISC: SOCCER | 6999 | 3999 |
| CONQUEROR AD 1085 | 5999 | |
| CONQUEST EARTH | 11999 | |
| COUNTER ACTION | 11999 | 9999 |
| CREATURE SHOCK <i>M</i> | 4999 | |
| CROC | HWJ | |
| CRUSADER NO REMORSE CLASSIC | 9999 | |
| CYBER IMAGE | 9999 | 4999 |
| CYBER SPEED | 9999 | 4999 |
| CYBERIA | 4999 | |
| D1000 | 3999 | |
| DARK EARTH | 12995 | |
| DARK FORCES <i>M</i> | 4999 | |
| DARK LIGHT CONFLICT | 11999 | 7999 |
| DARK REIGN | 11999 | 9999 |
| DARKER | 9999 | 3999 |
| DAWN PATROL <i>M</i> | 4999 | |
| DAY OF TENTACLE <i>M</i> | 4999 | |
| DAY OF TENTACLE 3AM & MAX | 4999 | |
| DAYTONA XA | 9999 | |
| DEADLINE / ARGENTUM | 4999 | |
| DEADLY GAMES | 11999 | 7999 |
| DEATH RALLY | 4999 | |
| DEATHWARE SHREWWARES | 1999 | |
| DESERT - JUNGLE STRIKE | 3999 | |
| DESTRUCTION DERBY ARGENTUM <i>M</i> | 4999 | |
| DESTRUCTION CERRY | 11999 | 7999 |
| MAGYAR LERASSAL | | |
| DIABLO | 9999 | |
| DID 5 VIRTUAL WORLDS | 4999 | |
| DIE HARD TRILOGY | 12999 | 9999 |
| DIE | 4999 | |
| DISCOVERIES OF DEEP | 6999 | 9999 |
| EDOM 7 | 4999 | |
| DR BRAIN LOST MIND | 6999 | 3999 |
| DRAGONHART | 10999 | 4999 |
| DREAMWAVE | 6999 | 3999 |
| DUKE KLENN 3D | 4999 | |
| DUNE 2 CANNON FODDER 2 | 4999 | |
| DUNE | 4995 | |
| DUNGEON KEEPER | 11999 | 7999 |
| MAGYAR LERASSAL | | |
| DUNGEON MASTER II | 4999 | |
| DUST | 7999 | 3999 |

| | Page # | Accts In |
|----------------------------------|--------|----------|
| EARTH SIEGE | 8999 | 3999 |
| EARTH SIEGE 2 | 9999 | 4999 |
| EARTHWORM JIM PITTLA GAMEPAD | 9999 | |
| ECSTASY (ARGENTUM) /M | 4999 | |
| ECSTASY II | 11999 | 9999 |
| EP2000 EVOLUTION | 11999 | |
| MAGYAR LERÁSSAL | | |
| EP2000 TACTCOM | 5099 | |
| MAGYAR LERÁSSAL | 2999 | |
| EIGHT BALL DELUXE | 11999 | |
| CRASER TURBOOUT | 9999 | 6999 |
| EVOLUTION - CIVILIZATION II DATA | 9999 | |
| EXTRACTORS | 17999 | 3999 |
| EXTREME ASSAULT | 8999 | |
| EXTREME GAMES | 17999 | |
| EXTREME RISE OF TRIAD | 3999 | |
| F113A | 2999 | |
| F14 FLEET DEFENDER & SCENARIO /M | 4999 | |
| F15 STRIKE EAGLE III /M | 9999 | |
| F22 LIGHTNING II | 9999 | |
| FAN-BLORNE 3.0 | 8999 | 9999 |
| FADE TO BLACK CLASSIC | 8999 | |
| FAST ATTACK | 12999 | 6999 |
| FATAL RACING | 5999 | |
| FEESLE FILES | 11999 | 9999 |
| FIELDS OF GLORY /M | 4999 | |
| FIFA 95 CLASSIC | 4999 | |
| FIFA 98 | 1199 | |
| FIFA SOCCER CLASSIC | 4999 | |
| FIFA SOCCER MANAGER | 11999 | |
| FLASHBACK /M | 3999 | |
| FLIGHT UNLIMITED | 4999 | |
| FLYING COCKS GOLD | 1199 | |
| FOOTBALL GLORY /M | 2999 | |
| FOOTBALL LIMITED | 9999 | |
| FORK IN THE TAIL | 9999 | 4999 |
| FORMULA 1 /20P | 12999 | 9999 |
| FORMULA 1 GP /M | 4999 | |
| FORMULA 1 QP 2 | 9999 | 6999 |
| MAGYAR LERÁSSAL | | |
| FORMULA KARTS | 11999 | 9999 |
| FRANKENSTEIN | 1999 | |
| FREDDY PHARKAS | 4999 | |
| FRONT LINES | 4999 | |
| FULL THROTTLE /M | 4999 | |
| FUN PACK 2 | 2999 | |
| FUN PACK 3 | 2999 | |
| FUN PACK | 4999 | |
| GABRIEL KNIGHT II | 4999 | |
| GAME MANIA 1 | 9999 | |
| GAME MANIA 2 | 9999 | |
| GAME MANIA 3 | 9999 | |
| GAME MANIA 4 | 9999 | |
| GAME MANIA 5 | 9999 | |
| GEAR HEADS | 4999 | |
| GENEWARS | 12999 | 9999 |
| GI CRIMINAL | 7999 | 9999 |
| G NOME | 4999 | |
| GRAND PRUX MANAGER /M | 6999 | |
| GREAT NAVAL BATTLES II | 9999 | 3999 |
| GREEN PORTAL: DIABLO TOOLKIT | 5999 | |
| GREASE II CDS COMPILATION | 9999 | 4999 |
| GT RACING | 9999 | |
| MAGYAR LERÁSSAL | | |
| GUTS & GARTERS | 9999 | 4999 |
| MAGYAR LERÁSSAL | | |
| HARDCORE 404 | 11999 | |
| HARVEST OF SOUL / SHIVERS 2 | 9999 | 7999 |
| HELLFIRE ZONE | 7999 | 4999 |
| HELLFIRE ZONE | 6999 | 3999 |
| HEROES OF MIGHT & MAGIC II DATA | 6999 | |
| HEROES OF MIGHT & MAGIC II | 6999 | |
| HEROES OF THE 30TH | 2999 | |
| HERO II | 11999 | 9999 |
| HI OCTANE | 11999 | 3999 |
| HOLIDAY ISLAND | 11999 | |
| HOKU / LEGEND OF KYRANOIA | 4999 | |
| HUNTER HUNTED | 9999 | 6999 |
| IGNITION | 9999 | 7999 |
| IMAZZ ABRAMS | 11999 | 9999 |
| IMPERIALISM | 11999 | |
| INCA COLLECTION | 6999 | |
| INCA | 4999 | |
| INDEPENDENCE | 9999 | |
| INDEPENDENCE DAY | 9999 | 4999 |
| INDIANA JONES 3-4 | 4999 | |
| INFERNO | 2999 | |
| INFERNO | 4999 | 3999 |
| INHERIT OF EARTH | 3999 | |
| INTERNATIONAL ATHLETICS /M | 1999 | |
| INTERNATIONAL RALLY CHAMP. | 11999 | 9999 |
| INTERNATIONAL SOCCER /M | 1999 | |
| INTERNATIONAL TENNIS /M | 1999 | |
| IRON ASSAULT | 7999 | 3999 |
| IRON HELIX | 3999 | |
| JACK THE HIPPER | 3999 | |
| JET FIGHTER II | 9999 | 4999 |
| JIMMY WHITE SNOOKER /M | 3999 | |
| JOHNNY BAZOOKAONE /M | 9999 | |
| JOURNEYMAN PROJECT | 9999 | |
| KID 3 KIT 4-7 | 9999 | |
| KID 3 KIT 4-12 | 4999 | |
| KINGS QUEST VI | 2999 | |
| KINGS TABLE | 9999 | |
| LABYRINTH OF TIME | 9999 | 4999 |
| LANDS OF LORE 2 | 11999 | |
| LANDS OF LORE | 9999 | 2999 |
| LAST DUELSTY | 9999 | |
| LAST EXPRESS | 11999 | 9999 |
| LAST RITES | 7999 | 4999 |
| LEGEND OF KYRANOIA 2 /M | 4999 | |
| LEGEND OF KYRANOIA | 3999 | |
| LEGO ISLAND | 9999 | |
| LEISURE SUIT LAURY 7 | 9999 | |
| LEMMINGS 3D ARGENTUM /M | 4999 | |
| LINKS 386 /M | 3999 | |
| LOADESTAR | 9999 | 4999 |
| LOKAT | 9999 | 7999 |
| LORDS OF MIDWINTER | 5999 | |
| LORDS OF REALMS 2 SIEGE PACK | 4999 | |
| LOST EDEN /M | 4999 | |
| LOTUS 3 /M | 1999 | |
| MAGIC CARPET 2 | 9999 | 4999 |
| MAGIC CARPET DATA | 4999 | |
| MAGIC THE GATHERING/ACCOLAM | 10999 | 4999 |
| MARACAT (MARTIN) | 3999 | |
| MARIC KARTS | 5999 | |
| MAXIMUM ROAD RACE | 5999 | 3999 |
| MEGA MAN X 1 | 11999 | |
| MEN IN BLACK | 1199 | |
| MICROCROSS | 8999 | 4999 |
| MONKEY ISLAND 1&2 /M | 4999 | |
| MONOPOLY | 9999 | |
| MONSTER TRUCKS | 9999 | |

| | Price At Release | Current Price |
|----------------------------------|---------------------|---------------|
| MORTAL COIL | 9999 | 3999 |
| MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY | HWJ | |
| MORTAL KOMBAT 3 | 4999 | |
| MOTO RACER | 9999 | |
| MUPPETS INSIDE | 7999 | 4999 |
| NASCAR 2 | 10999 | 7999 |
| NASCAR 3 TRACK PACK | 2999 | |
| NASCAR TRACK PACK | 4999 | |
| NASCAR | 3999 | |
| NATO FIGHTERS | 5999 | |
| NAVY STRIKE II | 4999 | |
| NBA LIVE 97 | 4999 | 6999 |
| NBA LIVE 98 | HWJ | |
| NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION | HWJ | |
| NEED FOR SPEED 2 | 12999 | 6999 |
| NHL 96 CLASSIC | 4999 | |
| NHL 97 | 5999 | 6999 |
| NHL 98 | HWJ | |
| NIGEL MANSELL W/ CHAMPION II | 7999 | |
| NINE | 11999 | 7999 |
| NO RESPECT | 9999 | 6999 |
| NOVAD | 2999 | |
| NUCLEAR STRIKE | HWJ | |
| OLYMPIC | 9999 | 4999 |
| OLYMPIC SOCCER 96 | 9999 | 3000 |
| OVERLORD II | 1999 | |
| PACIFIC GENERAL | 4999 | 5000 |
| PANDEMION | 9999 | |
| PANDORA DISNEY | 11999 | 7999 |
| PANZER DRAGON | 4999 | |
| PANZER GENERAL 2 | HWJ | |
| PATRICIAN | 6999 | 7999 |
| PBA BOWLING | 7999 | |
| PROJECT WERONIA | 12999 | 9999 |
| PTC SAMBAHAT PT TENNIS | 11999 | |
| PTA TOUR (CD + KIBUKI KIBUKI) | 6999 | |
| PHANTASMAGORIA II | 4999 | |
| PINBALL 2000 II | 2999 | |
| PINBALL CONSTRUCTION KIT | | |
| PIPE MAMA A VOLIFIED | 1999 | |
| PIRATES GOLD II | 4999 | |
| PLAYER MANAGER | 3999 | |
| POLICE QUEST SWAT 2 | HWJ | |
| POWER DRIVE | 6999 | |
| POWER II | 9999 | 4999 |
| PRIMAL RAGE | 3999 | |
| PRINT ARTIST | 3999 | |
| PRIVATEER (CD + CD) | 9999 | 6999 |
| PRIVATEER 2 DARKENING | 12999 | 7999 |
| PRO PINBALL - THE WEB | 1999 | |
| PUSH OVER II | 9999 | 3999 |
| PYROTECHNICA | 9999 | 4999 |
| Q.O.D. | 3999 | |
| QUAKE MISSION PACK 2 | 5999 | |
| QUAKE | 4999 | |
| QUEEN THE EYE | HWJ | |
| RAILROAD TYCOON DELUXE II | 4999 | |
| RAMA | 9999 | 7500 |
| RAPTOR | 2999 | |
| REBEL ASSAULT II | 4999 | |
| REBEL ASSAULT 2 | 9999 | 4999 |
| RED ALI AFTERMATH | 5999 | |
| REDUXED RAMPAGE | 11999 | 8000 |
| RESIDENT EVIL | 11999 | |
| RETRIBUTION | 3999 | |
| RETURN FIRE | 9999 | 3999 |
| RIDDLE OF MASTER LU II | 9999 | 4999 |
| RISE & RISE OF ANCIENT EMPIRES | 5999 | |
| RISE OF ROBOTS | 7999 | |
| RIVEN MYST 2 | HWJ | |
| ROAD RASH CLASSIC | 2999 | |
| ROAD WARRIORS | 2599 | |
| ROLAND GAROS FRENCH OPEN | 11999 | 7999 |
| ROLLING STONES 'WOODLO | 7999 | 3999 |
| SAM & MAX HIT THE ROAD II | 4999 | |
| SCARAB | 12999 | 7999 |
| SCORCHER | 11999 | 7999 |
| SCHWABER II | 4999 | |
| SEA LEGENDS | 9999 | |
| SEGA WORLDWIDE SOCCER | 11999 | 7999 |
| SENSIBLE GOLF | 9999 | 3999 |
| SENSIBLE SOCCER 2000 | HWJ | |
| SENSIBLE WORLD OF SOCCER | 4999 | |
| SHADOWS OF THE EMPIRE | 11999 | |
| SHAMWARR | 3999 | |
| SHERLOCK H. LOST FILES II | 4999 | |
| SHERLOCK H. ROSE TATTOO CLASSIC | 3000 | |
| SHIVERS | 9999 | 3999 |
| SHOCK WAVE ASSAULT | 11999 | 3999 |
| SHRINK FOR GARDEN | 6999 | |
| SID MEIER'S GETTYSBURG | HWJ | |
| SILENT STEEL | 4999 | |
| SILENT THUNDER | 9999 | 7999 |
| SILVERBLAD | 9999 | 3999 |
| SIM CITY II | 4999 | |
| SIM GOLF | 11999 | 8999 |
| SIM PARK | 9999 | 7999 |
| SLEEPWALKER II | 1999 | |
| SLEEPSTREAM 5000 | 6999 | 3000 |
| SMAUGS | 11999 | |
| SONIC 6 KNUCKLES | 5999 | 9999 |
| SONIC 3D | 9999 | |
| SPACE HULK 2 CLASSIC | 4999 | |
| SPACE QUEST VI | 9999 | 4000 |
| SPEED HASTY | 9999 | |
| SPEEDSTER | 4999 | 7999 |
| SPELL CASTING PARTY PAK | 6999 | 3999 |
| SPYGLASS VR II | 6999 | 3999 |
| SPIROU | 9999 | |
| SPUD | 9999 | 4999 |
| STAR BALL | 3999 | |
| STAR COMMAND REVOLUTION | 11999 | 7999 |
| STAR CRUSADER | 4999 | |
| STAR TREK FINAL UNITY | 4999 | |
| STAR TREK GENERATIONS | 12999 | 9999 |
| STARLORD | 3999 | |
| STEEL PANTHERS II | 9999 | 7999 |
| STORM | 3999 | |
| STRIFE FIGHTER 2 II | 3999 | |
| STRIFE | 10999 | 4999 |
| STRIKE COMMANDER | 4999 | |
| SUBMAR 2000 & SCENARIO | 4999 | |
| SUPER BUBBY | 9999 | 7999 |
| SUPER CARS INTERNATIONAL II | 2999 | |
| SUPER KARTS | 9999 | 4999 |
| SUPER PUZZLE FIGHTER II | 4999 | |
| SUPER SKI PRO | 6999 | |
| SYNDICATE PLUS CLASSIC | 4999 | |
| SYNDICATE WARS | 10999 | 4999 |
| SYNERGY | 5999 | |
| SYSTEM SHOCK | 4999 | |

| | Foggy Jr | Academy |
|-------------------------------|----------|---------|
| TACKLE | HWJ | |
| TEN PIN ALEY | 9999 | 6999 |
| TERMINAL VELOCITY | 3999 | |
| TEST DRIVE 4 | HWJ | |
| THEME HOSPITAL | 9999 | |
| THEME PARK CLASSIC | 4999 | |
| THEKID | 9999 | 3999 |
| THIS MEANS WAR | 9999 | 4999 |
| THUNDER HAWK 2 M | 3999 | |
| THE FIGHTER COLLECTOR CD M | 4999 | |
| TIGERSHARK | 11999 | 7999 |
| TILT | 4999 | |
| TIME COMMANDO CLASSIC | 4999 | |
| TIME GATE | 5999 | 3999 |
| MACY'S LEIRASSAL | | |
| TINNY IN TIRE! | 9999 | |
| ITTANIC ADVENTURE OUT OF TIME | 9999 | 7999 |
| TOMB RAIDER 2 | HWJ | |
| TOMB RAIDER | 9999 | 4999 |
| TOKKA CONSTRUCTION | 9999 | |
| TOP 100 WINDOWS VOL III | 1999 | |
| TOP GUN M | 4999 | |
| TOTAL ANNIHILATION | 11999 | |
| TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER | 9999 | 4999 |
| MACY'S LEIRASSAL | | |
| TRACK ATTACK | 7999 | 3999 |
| TRANSPORT TYCOON | 4999 | |
| TUNELAND | 5999 | 7999 |
| TUNNEL B1 | 9999 | 4999 |
| MACY'S LEIRASSAL | | |
| UEFA CHAMPIONS LEAGUE | 8999 | 7999 |
| UFO ENERGY M | 4999 | |
| ULTIMA 8 CLASSIC | 4999 | |
| ULTIMATE DOOM | 4999 | |
| ULTIMATE FAMILY COLLECTION | 11999 | 7999 |
| ULTIMATE SOCCER ENCYCLOPEDIA | 9999 | 4999 |
| UNIVERSAL | 4999 | |
| UNIFICAL | HWJ | |
| US MARINE FIGHTERS | 5999 | |
| VIKING CONQUEST | 7999 | 4999 |
| VIRTUAL KARTS | 4999 | |
| VIRTUAL SMOKER | 9999 | 4999 |
| VODOO KID | 9999 | 7999 |
| WAR COLLEGE | 9999 | 6999 |
| WAR COMMAND EXPLOSION | 1999 | |
| WARCRAFT II DELUXE | 11999 | |
| WARHAMMER | 5999 | 7999 |
| WARLORDS III | 11999 | |
| WARPLANES | 7999 | 4999 |
| WE ALL NEED EXTRA SPEED | 5999 | |
| WETLANDS | 6999 | |
| WHERE'S WALLY | 3999 | |
| WHITE LINE COLLECTION | 8999 | 4999 |
| WING COMMANDER M | 2999 | |
| WING COMMANDER PROPECY | HWJ | |
| WINGOUT ARGUMENT M | 11999 | |
| WIZARDRY GOLD | 11999 | 7999 |
| WIZKID M | 1999 | |
| WOLF | 3999 | |
| WOLFPACK | 4999 | |
| WORLD RALLY FEVER | 8999 | 4999 |
| WORMS UNITED | 4999 | |
| X CAR | 12999 | 8999 |
| X COM APOCALYPSE UFO 3 | 4999 | |
| X COM TERROR FROM DEEP M | 4999 | |
| X COM UNKNOWN TERROR UFO 1+2 | 9999 | 6999 |
| X FILES UNRESTRICTED ACCESS | HWJ | |
| X WING COLLECTOR CD | 4999 | |
| X WING VS THE FIGHTER | 11999 | |
| XANTH | 9999 | 3999 |
| YODA STORIES | 6999 | 4999 |
| ZEPEL M | 8999 | 3999 |
| ZOMB RAIDERS | 3999 | |

1 + 5 JÁTÉK

| | |
|--------------------|------|
| BLADE WARRIOR | 1999 |
| BLUES BROTHERS | 1999 |
| BOMBUZAI | 1999 |
| GRAND PRIX CIRCUIT | 1999 |
| HIT ATHLETICS | 1999 |

1 + 50 JÁTÉ

| | Fogy. ár | Árnyék ár |
|---------------------|----------|-----------|
| F15 STRIKE EAGLE | 2090 | 1990 |
| F15 STEALTH FIGHTER | 3090 | 1990 |
| GUNSHIP | 3090 | 1990 |
| KNIGHTS OF SKY | 3090 | 1990 |
| MY TANK PLATOON | 3090 | 1990 |
| SPECIAL FORCES | 3090 | 1990 |
| WARRIOR TESTS | 3090 | 1990 |

PC 3.5" LEMEZEK

JÁTÉKOK

| | Foggy air | Access to |
|-----------------------------------|-----------|-----------|
| BATTLE ISLE DATA | 3969 | 2989 |
| BREAKTHRU | 3990 | 2990 |
| COMANCHE MISSION DISK 1 | 2989 | 2989 |
| DAEMONSGATE | 3969 | 2989 |
| DESERT STRIKE | 3969 | 2989 |
| EL FISH | 3989 | 2990 |
| FLIGHT SIMULATOR TOOL KIT | 2989 | |
| FREE DC | 4499 | 2989 |
| GUILTY | 3989 | 2990 |
| IMPERIAL PURSUIT/ X WING DATA | 4999 | 2990 |
| JAGGED ALLIANCE | 6999 | 2990 |
| LEGEND OF KYRANIDA 2 HARD OF FATE | 3999 | 2990 |
| MIDWINTER | 2499 | 2989 |
| MIDWINTER II | 2499 | 2989 |
| PARASGLIDING | 2969 | 2989 |
| PATRIOT | 4899 | 2989 |
| PEPPER'S ADVENTURE | 2969 | 2989 |
| PINBALL DREAMS 2 | 3969 | 2989 |
| PIZZA TYCOON | 4999 | 2989 |
| PRIVATEER SPEECH PACK | 2969 | 2989 |
| PYROTECHNICA | 2969 | 2989 |
| QUEST FOR GLORY II | 3499 | 2989 |
| RETURN OF THE PHANTOM | 2599 | 2989 |
| STARLORD | 5899 | 2989 |
| STARLORD | 3969 | 2989 |
| TRANSPORT TYCOON W. EDITOR | 3969 | 2989 |
| ULTIMA VII PART II | 2959 | 2989 |
| ZEPHYRUS | 3999 | 2989 |

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénnel érvényesek!

SNES, SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SONY PSX HÍVJ!



SONY PSX ÚJDONSÁGOK

| | | | | | |
|-----------------------|--------------------------|------------------------|-----------------------------|-----------------------|-------------------------|
| | | | | | |
| DUKE NUKEM 11900,- | TOTAL DRIVIN' 11900,- | JUDGE DREDD 11900,- | DYNASTY WARRIORS 11900,- | MOTOR MASH 11900,- | JERSEY DEVIL 11900,- |

C64

CARTRIDGE-OK

| | Fogy. ár | Akciós ár |
|----------------|----------|-----------|
| BATTLE COMMAND | 999,- | 499,- |
| ROBOCOP 3 | 999,- | 499,- |
| TOKI | 999,- | 499,- |

KAZETTÁK

| | Fogy. ár | Akciós ár |
|----------------------|----------|-----------|
| ACROBAT | 899,- | 299,- |
| ALIEN 3 | 899,- | 299,- |
| ARMALYTE | 899,- | 299,- |
| BLUE BARON | 899,- | 299,- |
| CALIFORNIA GAMES | 899,- | 299,- |
| CHAMPIONSHIP WRESTL. | 899,- | 299,- |
| CONTINENTAL CIRCUS | 899,- | 299,- |
| CRACKDOWN | 899,- | 299,- |
| DELTA | 899,- | 299,- |
| FORGOTTEN WORLDS | 899,- | 299,- |
| GEMINI WINGS | 899,- | 299,- |
| GO FOR GOLD | 899,- | 299,- |
| HEROES OF THE LAKE | 899,- | 299,- |
| HUNTERS MOON | 899,- | 299,- |
| LAST V8 | 899,- | 299,- |
| LED STORM | 899,- | 299,- |
| MC DONALD LAND | 899,- | 299,- |
| MICROPROSE SOCCER | 899,- | 299,- |
| MOONWALKER | 899,- | 299,- |
| MULTIMIX I | 899,- | 299,- |
| MULTIMIX IV | 899,- | 299,- |
| MULTIMIX V | 899,- | 299,- |
| NEIGHBOURS | 899,- | 299,- |
| NIGHTSHIFT | 899,- | 299,- |
| NINJA RABBITS | 899,- | 299,- |
| PIRATES | 899,- | 299,- |
| Q10 TANK BUSTER | 899,- | 299,- |
| QUEXED | 899,- | 299,- |
| RICK DANGEROUS 2 | 899,- | 299,- |
| ROBOCOP | 899,- | 299,- |
| ROCKLAND | 899,- | 299,- |
| SILKROAD | 899,- | 299,- |
| SKATIN USA | 899,- | 299,- |
| SOCCER DOUBLE 2 | 899,- | 299,- |
| SOLD FLIGHT | 899,- | 299,- |
| ST DRAGON | 899,- | 299,- |
| STRIDER I | 899,- | 299,- |
| SUMMER CAMP | 899,- | 299,- |
| SUPER SCRAMBLE | 899,- | 299,- |
| SWIV | 899,- | 299,- |
| TETRIS ÉS KIKUJI | 899,- | 299,- |
| TITANIC BUNKY | 899,- | 299,- |

N64

CARTRIDGE-OK

| | Fogy. ár | Akciós ár |
|----------------------------|----------|-----------|
| CHAMELEON TWIST | 15000,- | 999,- |
| CLAYFIGHTER 63 1/3 | 15000,- | 999,- |
| DOOM 64 | 15000,- | 999,- |
| DUKE NUKEM 3D | 15000,- | 999,- |
| F1 POLE POSITION | 15000,- | 999,- |
| GOLDENYE | 15000,- | 999,- |
| HEXEN | 15000,- | 999,- |
| ISS SOCCER DELUXE | 15000,- | 999,- |
| KILLER INSTINCT GOLD | 15000,- | 999,- |
| LYLAT WARS | 15000,- | 999,- |
| MORTAL KOMBAT TRILÓGY | 15000,- | 999,- |
| MULTI RACING CHAMPIONSHIP | 15000,- | 999,- |
| PILOT WINGS 64 | 15000,- | 999,- |
| STAR WARS SHADOW OF EMPIRE | 15000,- | 999,- |
| SUPER MARIO KART | 15000,- | 999,- |
| SUPER MARIO | 15000,- | 999,- |
| TURBO | 15000,- | 999,- |

LEMEZÉK

| | Fogy. ár | Akciós ár |
|------------------------|----------|-----------|
| POPEYE COLLECTION | 599,- | 499,- |
| - POPEYE 1,2,3 | | |
| POSTMAN PAT COLL. | 599,- | 499,- |
| - POSTMAN PAT 1,2,3 | | |
| A KASTÉLY | 599,- | 499,- |
| ACTION FIGHTER | 599,- | 499,- |
| ALIEN 3 | 599,- | 499,- |
| BALE | 599,- | 499,- |
| BURRAGO RALLY | 599,- | 499,- |
| BOOM | 599,- | 499,- |
| CAPTAIN FIZZ | 599,- | 499,- |
| CREATURES | 599,- | 499,- |
| CREATURES 2 | 599,- | 499,- |
| DALEK ATTACK | 599,- | 499,- |
| DIE HARD | 599,- | 499,- |
| DOUBLE DRAGON 3 | 599,- | 499,- |
| DYNASTY WARS | 599,- | 499,- |
| EMPIRE STRIKES BACK | 599,- | 499,- |
| F16 COMBAT PILOT | 599,- | 499,- |
| FACE OFF HOCKEY | 599,- | 499,- |
| FERRARI F1 CHALL. | 599,- | 499,- |
| FINAL FIGHT | 599,- | 499,- |
| FOOTBALL MANAGER 3 | 599,- | 499,- |
| GRAND PRIX CIRCUIT | 599,- | 499,- |
| HUSSAR KONG | 599,- | 499,- |
| JAMES POND 2 | 599,- | 499,- |
| JAWS | 599,- | 499,- |
| LAST NINJA 3 | 599,- | 499,- |
| LETHAL WEAPON | 599,- | 499,- |
| LONG LIFE | 599,- | 499,- |
| LOTUS ESPRIT | 599,- | 499,- |
| MC DONALD LAND | 599,- | 499,- |
| NEW ZEALAND STORY | 599,- | 499,- |
| NEWCOMER | 599,- | 499,- |
| NO LIMIT | 599,- | 499,- |
| NORTH & SOUTH | 599,- | 499,- |
| PINK PANTHER | 599,- | 499,- |
| POLE POSITION F1 | 599,- | 499,- |
| PREDATOR | 599,- | 499,- |
| RAINBOW ISLAND | 599,- | 499,- |
| RAMBO 3 | 599,- | 499,- |
| RETURN OF THE JEDI | 599,- | 499,- |
| ROADRUNNER | 599,- | 499,- |
| ROBOCOP | 599,- | 499,- |
| ROBOCOP 2 | 599,- | 499,- |
| RUNNING MAN | 599,- | 499,- |
| SHADOW DANCER | 599,- | 499,- |
| SHADOW WARRIOR | 599,- | 499,- |
| SHIBUI | 599,- | 499,- |
| STAR WARS | 599,- | 499,- |
| STREET FIGHTER 2 | 599,- | 499,- |
| STREET RIG | 599,- | 499,- |
| SUPER MARIO | 599,- | 499,- |
| SWORD OF HONOUR | 599,- | 499,- |
| TEENAGE M. NINJA TURT. | 599,- | 499,- |
| TERMINATOR 2 | 599,- | 499,- |
| TEST DRIVE 2 | 599,- | 499,- |
| TETRIS ÉS KIKUJI | 599,- | 499,- |
| TOM & JERRY 2 | 599,- | 499,- |
| TOTAL RISKAL | 599,- | 499,- |
| TURBO OUTRUN | 599,- | 499,- |
| TURRICAN II | 599,- | 499,- |
| TUSKER | 599,- | 499,- |
| VENKITA | 599,- | 499,- |

ANGOL ÚJSÁGOK

| | Fogy. ár | Akciós ár |
|--------------------------------|----------|-----------|
| EDGE (PC, SEGA, NINTENDO, PSX) | 999,- | 499,- |
| ESM (PC, SEGA, NINTENDO, PSX) | 999,- | 499,- |
| EGM2 (PC, SEGA, NINTENDO, PSX) | 999,- | 499,- |
| N64 MAGAZINE | 999,- | 499,- |
| PC FORMAT.CD | 1999,- | 999,- |
| PC GAMER.CD | 1999,- | 999,- |
| PSX OFFICIAL.CD | 1999,- | 999,- |
| SEGA SATURN OFFICIAL | 999,- | 499,- |

SONY PLAYSTATION CD-K

| | Fogy. ár | Akciós ár | | Fogy. ár | Akciós ár |
|----------------------------|----------|-----------|-----------------------------|----------|-----------|
| 2X EXTREME | 13900,- | 9900,- | NHL POWERPLAY | 13900,- | 7900,- |
| ACECOMBAT 2 | 13900,- | 9900,- | NUCLEAR STRIKE | 13900,- | 9900,- |
| AGENT WINSTROM | 13900,- | 9900,- | OVERBLOOD | 13900,- | 9900,- |
| ALONE IN THE DARK | 13900,- | 9900,- | PGA TOUR GOLF 97 | 13900,- | 9900,- |
| AUTO DESTRUCT | 13900,- | 9900,- | PANDEMONIUM | 13900,- | 9900,- |
| BATMAN FOREVER ARCADE | 13900,- | 9900,- | PEAK PERFORMANCE | 13900,- | 9900,- |
| BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 | 13900,- | 9900,- | PERFECT WEAPON | 13900,- | 9900,- |
| BATTLE ARENA TOSHINDEN 3 | 13900,- | 9900,- | POT ED | 13900,- | 9900,- |
| BLAM MACHINHEAD | 13900,- | 9900,- | PORSCHE CHALLENGE | 13900,- | 9900,- |
| COMMAND & CONQUER | 13900,- | 9900,- | PRO PINBALL | 13900,- | 9900,- |
| COOL BORDERS | 13900,- | 9900,- | PROJECT X 2 - NO RELIEF | 13900,- | 9900,- |
| CRASH BANDICOOT 2 | 13900,- | 9900,- | RAGE RACER | 13900,- | 9900,- |
| CRASH BANDICOOT | 13900,- | 9900,- | RALLY CROSS | 13900,- | 9900,- |
| CROC | 13900,- | 9900,- | RAMPAGE WORLD TOUR | 13900,- | 9900,- |
| CRUISADER NO REMORSE | 13900,- | 9900,- | RAYMAN PLATINUM | 13900,- | 9900,- |
| CYBERIA | 13900,- | 9900,- | RAYSTORM | 13900,- | 9900,- |
| DARK FORCES | 13900,- | 9900,- | RED ALERT | 13900,- | 9900,- |
| DARKLIGHT CONFLICT | 13900,- | 9900,- | RELOADED | 13900,- | 9900,- |
| DESTRUCTION DERBY 2 | 13900,- | 9900,- | RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT | 13900,- | 9900,- |
| DEVILS DECEPTION | 13900,- | 9900,- | RESIDENT EVIL | 13900,- | 9900,- |
| DIE HARD TRILOGY | 13900,- | 9900,- | RIDGE RACER REVOLUTION | 13900,- | 9900,- |
| DRAGON HEART | 13900,- | 9900,- | ROAD RASH PLATINUM | 13900,- | 9900,- |
| DYNASTY WARRIORS | 13900,- | 9900,- | SAMURAI SHOWDOWNS III | 13900,- | 9900,- |
| EARTHWORM JIM 2 | 13900,- | 9900,- | SCHEIDT WARRIORS | 13900,- | 9900,- |
| FACE TO BLACK PLATINUM | 13900,- | 9900,- | SKULL MONKEYS | 13900,- | 9900,- |
| FIFA 98 | 13900,- | 9900,- | SOVIET STRIKE | 13900,- | 9900,- |
| FINAL FANTASY VII | 13900,- | 9900,- | SPACE JAM | 13900,- | 9900,- |
| FORMULA 1 97 | 13900,- | 9900,- | SPEEDSTER | 13900,- | 9900,- |
| HERCULES | 13900,- | 9900,- | SPIDER | 13900,- | 9900,- |
| ISS SOCCER DELUXE | 13900,- | 9900,- | STAR GLADIATOR | 13900,- | 9900,- |
| JERSEY DEVIL | 13900,- | 9900,- | STREET FIGHTER ALPHA 2 | 13900,- | 9900,- |
| JUMPING FLASH 2 | 13900,- | 9900,- | STREET FIGHTER ALPHA | 13900,- | 9900,- |
| KILLING ZONE | 13900,- | 9900,- | STREET FIGHTER EX PLUS | 13900,- | 9900,- |
| LITTLE BIG ADVENTURE | 13900,- | 9900,- | SYNDICATE WARS | 13900,- | 9900,- |
| LOST WORLD JURASSIC PARK 2 | 13900,- | 9900,- | TEKKEN PLATINUM | 13900,- | 9900,- |
| MADDER 98 | 13900,- | 9900,- | TEKKEN 2 | 13900,- | 9900,- |
| MAXIMUM FORCE | 13900,- | 9900,- | TETRIS PLUS | 13900,- | 9900,- |
| MECH WARRIOR 2 | 13900,- | 9900,- | THE NOTE | 13900,- | 9900,- |
| MICRO MACHINES V3 | 13900,- | 9900,- | THESE HOSPITAL | 13900,- | 9900,- |
| MONSTER TRUCKS | 13900,- | 9900,- | TILT | 13900,- | 9900,- |
| MORTAL KOMBAT | 13900,- | 9900,- | TIME COMMANDO | 13900,- | 9900,- |
| MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY | 13900,- | 9900,- | TIME CRISIS | 13900,- | 9900,- |
| MOTO RACER | 13900,- | 9900,- | TOTAL DRIVING | 13900,- | 9900,- |
| MOTOR MASH | 13900,- | 9900,- | TRUE PINBALL | 13900,- | 9900,- |
| MOTORCYCLE GRAND PRIX 2 | 13900,- | 9900,- | V-BALL | 13900,- | 9900,- |
| NAROKET WARRIOR | 13900,- | 9900,- | VICTORY BOOING | 13900,- | 9900,- |
| NASCAR 98 | 13900,- | 9900,- | VIEWPOINT | 13900,- | 9900,- |
| NBA JAM EXTREME | 13900,- | 9900,- | WADSWORTH II | 13900,- | 9900,- |
| NBA LIVE 97 | 13900,- | 9900,- | WING COMMANDER IV | 13900,- | 9900,- |
| NBA LIVE 98 | 13900,- | 9900,- | WING OVER | 13900,- | 9900,- |
| NEED FOR SPEED 2 | 13900,- | 9900,- | WIPOLUT PLATINUM | 13900,- | 9900,- |
| NEED FOR SPEED | 13900,- | 9900,- | WORMS | 13900,- | 9900,- |
| NHL 98 | 13900,- | 9900,- | YULINA | 13900,- | 9900,- |

GAMEBOY

HARDWARE

| | |
|-----------------------|---------|
| GAME BOY BASIC SET | 11900,- |
| GB ALAPÉR JÁTÉK MELÉK | |

JÁTÉKOK

| | Fogy. ár | Akciós ár |
|------------------------|----------|-----------|
| ADVENTURE ISLAND | 8900,- | 4900,- |
| ALADDIN | 8900,- | 4900,- |
| ANIMARRACS | 8900,- | 4900,- |
| ASTERIX & OBELIX | 8900,- | 4900,- |
| ASTEROID | 8900,- | 4900,- |
| BATMAN RETURN OF JOKER | 8900,- | 4900,- |
| BUCK BUNNY 2 | 8900,- | 4900,- |
| CONTRA ALIEN WARS | 8900,- | 4900,- |
| DENNIS THE MENACE | 8900,- | 4900,- |
| DESERT STRIKE | 8900,- | 4900,- |
| DONKEY KONG LAND 2 | 8900,- | 4900,- |
| DONKEY KONG LAHO | 8900,- | 4900,- |
| DONKEY KONG | 8900,- | 4900,- |
| DUCK TALES | 8900,- | 4900,- |
| DUFFY DUCK | 8900,- | 4900,- |
| FIST OF NORTHSTAR | 8900,- | 4900,- |
| GREMLINS 2 | 8900,- | 4900,- |
| IRONMAN 10 MARSHAW | 8900,- | 4900,- |
| JUNGLE BOOK | 8900,- | 4900,- |
| JUNGLE STRIKE | 8900,- | 4900,- |
| JURASSIC PARK | 8900,- | 4900,- |
| KILLER INSTINCT | 8900,- | 4900,- |
| KIRBY'S DREAM LAND | 8900,- | 4900,- |
| KIRBY'S PINBALL LAND | 8900,- | 4900,- |
| LION KING | 8900,- | 4900,- |
| LOONEY TUNES | 8900,- | 4900,- |
| LUCKY LUKE | 8900,- | 4900,- |
| MICRO MACHINES | 8900,- | 4900,- |
| MIGUEL MANGS | 8900,- | 4900,- |
| PINBALL DELUXE | 8900,- | 4900,- |
| PINBALL MANIA | 8900,- | 4900,- |
| PINOCCHIO | 8900,- | 4900,- |
| RACE DAYS | 8900,- | 4900,- |
| ROAD RASH | 8900,- | 4900,- |
| ROBOCOP VS TERA | 8900,- | 4900,- |
| SMURFS 2 | 8900,- | 4900,- |
| SMURFS | 8900,- | 4900,- |
| STREET FIGHTER II | 8900,- | 4900,- |
| STREET RACER | 8900,- | 4900,- |
| SUPER BATTLE TANK | 8900,- | 4900,- |
| SUPER HUNCHBACK | 8900,- | 4900,- |
| TARZAN | 8900,- | 4900,- |
| TAZMANIA | 8900,- | 4900,- |
| TETRIS 2 | 8900,- | 4900,- |
| TETRIS | 8900,- | 4900,- |
| TRIKE LES | 8900,- | 4900,- |
| WATERWORLD | 8900,- | 4900,- |
| WORMS | 8900,- | 4900,- |
| WWF RAW | 8900,- | 4900,- |

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

| | Fogy. ár | Akciós ár |
|------------------------------|----------|-----------|
| PC JOY - ACTION PAD | 4999,- | 2999,- |
| PC JOY - COMPETITION PRO | 4999,- | 2999,- |
| PC JOY - MAGNUM 6 | 4999,- | 2999,- |
| PC JOY - MASTER PAD | 4999,- | 2999,- |
| PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD | 4999,- | 2999,- |
| PC JOY - POWER PAD | 4999,- | 2999,- |
| PC JOY - SABRE | 4999,- | 2999,- |
| PC JOY - SABRE PRO | 4999,- | 2999,- |
| PC JOY - SPRINT PAD | 4999,- | 2999,- |
| PC JOY - SWIFT PAD | 4999,- | 2999,- |
| PC JOY - TM KORMANY | 4999,- | 2999,- |
| PC JOY - TM PINBALL JOY | 4999,- | 2999,- |
| PC MOUSE - SPEEDMOUSE KSK | 4999,- | 2999,- |
| PC MOUSE - SPEEDMOUSE PHOS | 4999,- | 2999,- |
| PC MOUSE - SPEEDMOUSE SARGA | 4999,- | 2999,- |
| PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZURKE | 4999,- | 2999,- |
| PC MOUSEPAD - MOUSE MAT | 4999,- | 2999,- |
| PC MOUSEPAD - RAT MAT | 4999,- | 2999,- |
| PC THURMASTER ADM GAME CARD | 4999,- | 2999,- |

KONZOL

KIEGÉSZÍTŐK

| | |
|-------------------------------------|----|
| SHADOWS OF THE EMPIRE (PC) | 7 |
| FIFA 98 | 8 |
| BROKEN SWORD II (PC/PS) | 9 |
| LANDS OF LORE II (PC) | 12 |
| AGENT ARMSTRONG (PC/PS)..... | 15 |
| INCUBATION (PC) | 16 |
| DARK FORCES II: JEDI KNIGHT (PC) .. | 18 |
| PANZER GENERAL II (PC) | 20 |
| INT. RALLY CHAMPIONSHIP (PC) | 22 |
| RESIDENT EVIL (PC)..... | 24 |
| WING OVER (PS) | 25 |
| WORMS 2. (PC) | 26 |
| SID MEIER'S GETTYSBURG (PC) | 28 |
| MONSTER TRUCKS (PC/PS) | 30 |
| X CAR (PC) | 31 |
| TOTAL DRIVIN (PS) | 32 |
| SPIROU (PC) | 33 |
| TIN TIN IN TIBET (PC)..... | 33 |
| LYLAT WARS (N64) | 34 |
| HOLIDAY ISLAND (PC)..... | 36 |
| TOTAL ANNIHILATION (PC) | 38 |
| C&C: AFTERMATH (PC)..... | 40 |
| POSTAL (PC) | 41 |

| | |
|---------------------|----|
| PC HÍREK..... | 4 |
| KONZOL HÍREK | 6 |
| CINKELT LAPOK | 42 |
| CSEVEGŐ | 44 |

| | |
|----------------------------------|----|
| AGENT ARMSTRONG (PC/PS) | 15 |
| BROKEN SWORD II (PC/PS) | 9 |
| C&C: AFTERMATH (PC)..... | 40 |
| DARK FORCES II: JEDI KNIGHT (PC) | 18 |
| FIFA 98 | 8 |
| HOLIDAY ISLAND (PC) | 36 |
| INCUBATION (PC) | 16 |
| INT. RALLY CHAMPIONSHIP (PC) .. | 22 |
| LANDS OF LORE II (PC)..... | 12 |
| LYLAT WARS (N64) | 34 |
| MONSTER TRUCKS (PC/PS) | 30 |
| PANZER GENERAL II (PC) | 20 |
| POSTAL (PC) | 41 |
| RESIDENT EVIL (PC) | 24 |
| SHADOWS OF THE EMPIRE (PC)..... | 7 |
| SID MEIER'S GETTYSBURG (PC) | 28 |
| SPIROU (PC) | 33 |
| TIN TIN IN TIBET (PC) | 33 |
| TOTAL ANNIHILATION (PC) | 38 |
| TOTAL DRIVIN (PS) | 32 |
| WING OVER (PS) | 25 |
| WORMS 2. (PC) | 26 |
| X CAR (PC) | 31 |

tartalom

VIII. ÉVFOLYAM, 1

Broken Sword II

Igazi csemege az igényes kalandjátékok kedvelőinek.

9. oldal

Agent Armstrong

Durr-durr-kandúr! Armstrong ügynök egy vérbeli lövöldözős akciójátékban ment Martin idegeire.

15. oldal



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomas: Zrínyi Nyomda Budapest (97-2543/11-66-22)

Felület vezető: Grasselty István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László

Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi

omdai előkészítés: Kismaros Renata Levilágítás: Recent Kft

Gadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.

Levél cím: 1389 Budapest, Pf.: 132

Terjesztő: a Hírker Rt. NH Rt és alternatív terjesztők

Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),

1389 Budapest, Pf.: 132

SWORD II

NG MIRROR



Incubation

A Battle Isle "4. része" ugyan már átvonult 3D-be, de azért még nem real time.

16. oldal

Worms 2.

A múltkori előzetes után most kiteljesítjük kukacológiai téziseinket..

26. oldal

WORMS:2

Panzer General II

Már három éve várja minden önjelelt szoba-tábornok - végre itt van!

7. oldal



AKTUÁLIS

Az egyik szemem sír, a másik meg Evetke, mert az utolsó bevezetőjét írom Magyarország első és utolsó multiformat játékujságjának. Sír, mert talán búcsút mondok jónéhány konzolos olvasónak, akik ezentúl Martin háztájiját gyarapítják - nevet, mert mostantól több anyaggal örvendeztettem meg PC-s olvasóinkat. Sír, mert jó volt együtt egy nagy családot alkotni -

nevet, mert azért a családi kötelék csak megmarad, csak most már külön-külön fészekben. Sír, mert már megint a Martin akarta írni a Csevegőt - nevet, mert most volt erre utoljára lehetősége. Attól viszont már csak nevetni tud, hogy a következő számtól végre elkezdhetem megvalósítani azokat az elképzeléseimet, amelyeknek ezidáig gátat szabott a kínzó helyhiány. (Ezekről a következő számunktól kezdve folyamatosan értesültek, de nem kizárt, hogy legközelebb néhány kőszá sorban összegzem is őket - hogy még azelőtt hozzászólhassatok a történethez, mielőtt valami nagyobb marhaságra ragadtatnám magam.) A helyhiány probléma különösen igaz így, a karácsony előtti nagy forgalom idején, amikor olyan nagy nevek várnak megjelenésre, amelyeket ki sem merek mondani, és már

megint Laokoon-csoportként kell közelharcot vívnom a 48+8 oldal nyújtotta szűkös keretekkel - remélem, azért tűrhető anyagokat sikerült bepréselni... Ja, mielőtt még elfelejteném: szeretettel és hatalmas akciókkal várjuk az eszkimókat, a fókákat, a rozmárokat a Vörösmarty téri Varázsvárosban december 1-től - meg mindenki mást, aki a karácsonyfa alá jőféle kis játékot szán ajándék gyanánt.

CoVboy

APRÓSÁGOK:

A Star Warsról lehúzott bőrök mennyisége lassacskán már megközelíti az 1001 éjszaka meséinek számát, bár eddig a téma kizárólagosan a Lucasarts fennhatósága alá tartozott. Most ez a tendencia megtörni látszik, hiszen a világ egyik legnagyobb társasjátékgyártójaként számon tartott **Hasbro** készül kiadni egy **Star Wars Monopolyt**, amelyben nyilván roppant nyereséges ingatlanügyletek bonyolódhatnak az Alderaanon vagy a Halál-csillagon, ha pedig Yoda csak két kettést dob, akkor a Birodalom nyeri a partit...

Blizzardék már gyártják a **Diablo 2-t**, amely a szokásos bővítméseket ígéri (új varázslatok, helyszínek, szörnyek, fegyverek, miegymás) – meg azt, hogy talán jövő év végére lesz a dologból valami. Addig esetleg ki lehet húzni a 20 új szörnyet, 30 mágikus kütyüt és a szerzetes osztályt is tartalmazó **Hellfire** nevű hivatalos kiegészítővel.

Az Aftermath még nem jelenti az utolsó lépcsőjét a C&C-sorozatnak: a **Westwood** szövivője bejelentette, hogy már nekiláttak a teljesen 3D világban játszódó folytatásnak, amely egyelőre a **C&C: Commando** (&Conquero?) munkacímét viseli, és valószínűleg a jövő év második felében lehet belőle valami. Kérdés, hogy a már amúgy is lassan elduguló real time stratégiák piacán majd akkor is eladja-e a név a játékot?

November végén jelenik meg a **Monkey Island 3.** (Id. gigantikus leírásunkat a karácsonyi számunkban, ugyan is a hétvégén kénytelen lesznek T.J.-vel végigjátszani), a **Lucasarts**nál máris gőzerővel folyik egy új kalandjáték gyártása a **Full Throttle** szerzőinek áldásos közreműködésével: a **Grim Fandango** várhatóan tavasz végén kerül majd a boltokba.

Szokásos **Lara Croft** híreink következnek: gondolom az nem hír, hogy jön a 2. rész (november 28-i megjelenést ígért utoljára az **Eidos**), az talán az lehet, hogy az elsőhöz ígért küldetéslemez nem jön ki karácsonyra, hanem átcsúszik a jövő év első felére. Vannak sületlenségek is: az **Edge** amerikai testvér-lapja megszavaztatta az olvasóit, hogy kit látnának legszívesebben a film főszerepében. A szavazást **Sandra Bullock** nyerte, de dobogós helyen végzett **Pamela Anderson** is – eszerint a **Martin** valahol ingyenes Internet-hozzáférést szerzett. Másik –

PC - HÍREK

GREMLIN

Léven sportbolond vagyok, mindenképpen muszáj bekukkantanunk Gremlinék háza tájára, különös tekintettel Actua Sports-sorozatuk aktuális darabjaira – tesszük ezt már csak azért is, mert az alábbi három program egyaránt jön PC-re és PlayStationre is. Kezdjük rögtön a nagy durranással: **DURR!** (Megpróbáltam az **Actua Soccer 2.** részét kísérő hangjelenséget nyomtatásban emulálni...) Az első rész és az azt követő klón (Euro'96) sikerével az EA Sports FIFA-so-



rozatának talán egyetlen számításvárató konkurens volt, és szemlátésmást a folytatásban sem akartak lemaradni a FIFA'98-tól. 64 nemzeti válogatott 20 tagja szerepel a játékban (remélem a magyar is, mert ebben a sportágban babér maximum már csak a monitor előtt terem nekünk), amelyek 24 jól ismert stadionban mérhetik össze a tudásukat. Szabadon állítható tulajdonképpen minden opció, ami egy fociprogramban csak elképzelhető: személyesen verbuválhatjuk



össze csapatunk tagjait, akik a kívánt formációban lépnek a pályára; beállíthatjuk az időjárást a hőzáróportól a ragyogó napsütésig; szabadon állíthatjuk, hogy a csapatok milyen bajnokság, torna vagy kupaküzdelemben versenyezzenek – a legjobb ötlet viszont a mérkőzések legizgalmasabb pillanatainak lassított visszajátszása. A technológiáján maradtak a jó öreg

motion captured technikánál, amelynek alapját a Liverpool ifjú üdvöskéje, Michael Owen szolgáltatta – csak az első részben használt hat kamera helyett most már tízzel dolgoztak. Egy ilyen "közepes" név azonban nem volt elég Vlagyimir Iljics Gremlinnek: ha a FIFA-t Möller és Ginola neve fémjelzi, akkor ők sem adhatták alább Alan Shearernél, az angol válogatott csapatkapitányánál, aki négy éves szerződést írt alá velük. Alan apó konzultánsként működik közre a mókában, mellelleg összeállított egy All Star-csapatot is minden idők legjobb futballistáiból, akiket nagy meglepéssel verhet péppé minden avatott joystick-gyilkos. Szinte már magától értetődik, hogy a meccseket élő közvetítés kíséri, amelynek hangját most is Barry Davies, az angol sportriporterek nagy őreje kölcsönzi. Mostanra egyébként betársult mellé Trevor Brooking is.

(Az idősebbek talán még emlékeznek rá: a '86-os VB-re utazó, brazilverő magyar "csodacsapat" barátságos mérkőzésen fogadta a kiesett angolokat a Népstadionban, és nemcsak az 1:4 miatt volt fájdalmas a mérkőzés, hanem azért is, mert ez a Trevor gyerek akkora gólt akasztott vagy harmincra a pipába,

hogy a Mezeynek azóta biluxol tőle a szeme...) Egy kicsit hűvösebb – már legalábbis környezetét tekintve hűvösebb – sportágban szintén az EA Sports tyúkszemére hághatnak Gremlinék, nevezetesen a jéghegyben. Mivel a fejlesztők szeretnek nagy hűhót csapni a licenckörül, az **Actua Ice Hockey** gyorsan el-

happolta magának a hangzatos "A naganói '98-as téli olimpia hivatalos hokiszimulátora" címet – ami mondjuk szerintem a kutyát nem érdekli (az enyémet mondjuk biztos nem), az viszont sokkal inkább, hogy tulajdonképpen ugyanazokat az erőssége-

ket vonultatja fel, mint focis bácsikája. A világ legjobb nemzeti válogatottjaival és leghíresebb profi játékosai-val indulhatunk harcba a selejtezőktől kezdve egészen az olimpiai döntőig, de természetesen lehetőség van liga- és kupamérkőzések szervezésére is. Magától értetődik a motion captured technika, az élő közvetítés és az izgalmas pillanatok lassított visszajátszása – szóval kíváncsian várom, hogy az NHL'98 és az Actua Ice Hockey mérkőzésből melyik fél kerül majd ki győztesen. Én mondjuk mindkettőt kipróbálom, mert gyorsan a szívembe lopja magát egy olyan sport, amelyben a bírót rendszeresen megverik...

Lényegesen békésebb vizekre, a "fehér sportba" visz el bennünket az Actua-sorozat harmadik készülő darabja, az **Actua Tennis**. Ebben a világ legnagyobb tornáin indulhatunk harcba a ranglista első helyéért. Nem bocsátokom ismétlésekbe, legyen elég annyi, hogy a játék a maga kis kellemes 3D környezetében gyakorlatilag



ugyanazt az audiovizuális élményt nyújtja, mint két társa. Egyébként hermafroditák előnyben, mert egyaránt indulhatunk női és férfi bajnokságban is. (Egy megjegyzés: sportjátékok komálósai lehetőség szerint Jézuskától valami épületesebb 3D kártyát kérjenek karácsonyra – bármibe le merném fogadni, hogy előbb-utóbb szükségük lesz rájuk!)



SIM-TURNÉ - MAXIS/ELECTRONIC ARTS

Mióta az Electronic Arts felvásárolta az igazán maxSIMalista Maxis gárdáját, mintha új lendület költözött volna beléjük: a csini kis Sim Copter után (amelyet eléggé el nem ítéltető módon elfelejtettünk tesztelni – már legalábbis az újságban, a gyakorlatban természetesen nem) újabb SIM-ek tömkelege vár mielőbbi installálásra és éjszakákon át tartó nyüztölésre a közeljövőben. A Sim City 2000 méltó követője lesz a fantáziadús névre keresztelt **Sim City 3000** (matematika fakultás is működik Maxiséknál), ami a már jól ismert "polgármester-szimulátor" témát dolgozza fel újra, csak az évezred végének megfelelő köntösbe öltöztetve – azaz tökéletes 3D-ben. A Sim Copterből már ismerős grafikus engine-nek köszönhetően a játékban elképesztő szabadságfokkal repkedhe-

tünk ide-oda, hiszen városunkat és lakóit egyaránt SIMlélhetjük vagy 20 km magasságból és az utcák békaperspektívájából (vagyis tengerSIMtről). További kellemes kis újdonság, hogy most már testközelből figyelhetjük Sim-Város lakóit, amint úgy mászkálnak le-fel dolguk után, mint SIMbád fénykorában, hogy az épületekbe "beépített" rakásnyi kis minisIMulátorról már ne is beszéljünk, amelyekkel városkánk legapróbb ügyeit is SIMélyesen intézhetjük (talán még SimKórházból is kiszűrhetjük majd a SIMulánsokat). Ugyancsak az új Sim-engine-re épül a némileg "földhözragadt" Sim



Copter-utánzat, a **Streets of Sim City**. Földhözragadt annyiban, hogy itt nem a légtérben bókászunk, hanem 5 szabadon választott kocsik egyikeben. 20 városban 40 küldetés vár (amelyeket a beépített editorral végtelen számúra duzzaszthatunk), és enyhe Carmageddon-beütések a flúgos futamban, ugyanis a cél a 7 konkurens ámokfutó eltakarítása a lehető legbarátságosabban esz-

közök (pl. gépágyú, aknák vagy rakéták, nemkülönben a kasztinink) igénybe vételével. Eddig még feltérképezetlen helyekre visz majd bennünket a **Lunar-Sim**, ami nevéhez hűen egy galaktikus szimulátor lesz 8 játékos számára – de mivel ez egyelőre még csak elképzelés szintjén tartózkodik, új infok megérkezéséig tartózkodnék a részletek taglalásától. Sim-turnénk végén stílszerűen átmegegyek egy kicsit SIM Hernádiba: "Mindig van új és újabb, hát várd a csodát..." – és mivel lassan már SIMptómává fejlődik bennem ez a SIM-ezés, nem is SIMtelenkedek tovább, de ezek a SIM-ek SIMplán SIMpatikusak nekem! (Még be akartam építeni valahova a féltengely SIMmeringet, de sajnos nem sikerült... SIMétség!)

KALISTO

A Mindscape-ből lelépett francois brigád alaposan letette a névjegyet a Dark Earth című kis opuszával (ld. 97/9 számunkban Vári Zoli grafomán ámokfutását). Mivel ők nagyon kedves gyerekek, és minden hónapban küldenek 20-25 CD-t ugyanarról a három játékkukról, épp itt az ideje, hogy megnézzük, miket főznek boszorkánkonyhájukban. A **The Fifth Element** (gyk: "Az ötödik elem") címe nem véletlenül hangzik ismerősen: mostanában nyomják kegyet-

felelően a játék története viszonylag szorosan követi a filmét: 250 évvel a jövőben járunk, és emberek meg némi idegen lények kis csoportja azon fáradozik, hogy megállítson egy végveszélyt hozó üstököst. Korben Dallas vagy Leelo, az ufólánka szerepében meg kell keresnünk négy ősi követ, ami a négy alapvető elemet jelképezi. A játék 15 teljesen 3D szintet tartalmaz a filmből ismerős helyszínekkel, amelyeken 16 különféle, ugyancsak ismerős szörnyet



lenül a mozikban. (Én ugyan nem láttam, mert amilyen hívogatóan hangzik a Nyikitás Luc Besson neve a plakáton, annyira riasztó a jóval méretesebb karakterekkel szedett Bruce Willis rajta – bár V.Z., T.J. és egyéb kétkarakteres ismerősöim szerint egész jó.) A fejlesztés végig a Gaumont Multimédiával, a film producerével közösen folyt, ennek meg-

kell kupán vagdosni. A játék a Dark Earthből már ismerős Nightmare Creatures-engine-t használja, az akció külső szemszögéből játszódik. Mivel főleg az akcióelemeken van a hangsúly, engem így első látásra bizonyos Tomb Raider c. dologra emlékeztet. Másodikra is – szóval ez nem lehet véletlen, tehát tovább is léphetünk. A Nightmare Creatures most nem boncolgatjuk, mert a PC-verzió egyelőre még odébb van, és momentán csak PlayStationre nyomatják (az 576

Konzolban talán majd összefutathatok vele), nézzük inkább a cég negyedik projektjét, ami tök más kategória, mint az eddigiek – lévén egy autóverseny, amelyet hálóban vagy Neten keresztül akár 16 játékos is nyomhat egyszerre. A grafika magáért beszél, hiszen 1024*768-as felbontásban, 32.000 színnel és – természetesen 3D támogatás



mellett – 70 fps sebességgel is élvezheti az összes milliomos, akinek a futtathatóshoz rendelkezésre áll a megfelelő kaliberű erőmű. A különböző grafikai effekteteket (a textúrák csillogása az ablaküvegen meg ilyen apróságok) most nem kezdem sorolgatni, mert kimegyek a lap alján, térjünk át inkább az autókra, amelyekből 16-ot választhatunk. Ezekkel 17 pályán indulhatunk, különböző időjárási viszonyok (köd, eső, stb.), különböző napszakok és természetesen különböző üzemmódok (körrekord, multiplayer, stb.) közepette. További izgalmas technikai adatokkal nem szórakoztatlak benneteket, inkább bejelentem mélyen szántó Kalisto-játékunkat, melynek színvonala reményeim szerint megüti a különböző újságokban fellelhető hasonlóakét. Tehát a kérdés: melyik játékhöz készült a Nightmare Creatures-engine? (A helyes megfejtők kérhetnek egy Kalisto-zoknit a bétótól, a helytelek pedig még találgathatnak egyet.)

meg nem erősített – hír: a karácsonyi Friderikusz-showban fellép Lara Croft, őt pedig valószínűleg Guybrush Threepwood követi... (bár lehet, hogy ezt csak a szilveszteri előmámoromban "hallottam")

Mostanában a nevesebb szerzők úgy járnak ki-be a Dollárpapa nevű kiadóknál, mint nálam az asztalfiók. Az Eidos frankó kis boltot csí-nált Romero úrral, de most nyilván erősen csuklanak, hogy az Interplay 1999-re le-szerződött a Leviathan nevű játékra Toby Garddal és Paul Douglas-szel. Hogy ki a jóég ez a két fickó? Tulajdonképpen két senki. Egyébként üres perceikben ők találták ki azt a zöld pólós kis poligonhölgyikét, aki két pisztollyal szaladgál különféle sírkamrákban, és a Greenpeace legnagyobb megrökönyödésére halomra lövöldözi a szegény védetlen farkasokat. Na ki az? (Helyes megfejtőink utánvétellel megrendelhetik 97/9 számunkat, amelynek közepén ez a baba kacsingat rájuk. Helytelen megfejtőink kettőt rendelnek, mert ismétlés a tudás atyja.)

A nem egy számítógéppő-rült által kicsiny házi Biblia-ként forgatott Galaxis Útikalauz jobbára ártalmatlan szerzője, Douglas Adams öregségére játékirásra adta a fejét: a novellával egy időben (jövő ősszel) jelenik meg a Starship Titanic c. 3D kalandjáték, amely úgy kezdődik, hogy az Univerzum legfejlettebb úrhajója hajótörést szenved a szobád közepén... Hát addig is viszlát, Dougy, és küszö a halakat!

Sid Meiert a gettysburgi csata olyannyira megviselte, hogy új projektjét, az Alpha Centaurit (Civ az űrben) nem is óhajta befejezni 1999 előtt. Ez rossz hír, mert ha sokáig húzza, akkor 2001 – Úrodisszea (jól írtam, Ulysses?) lesz belőle. Minden-esetre az Electronic Arts már látatlanban lekötötte. Ha már Civnél vagyunk, akkor még megjegyeznéd, hogy a Microprose áprilisra ígéri a Civilization III-at. Na, arra viszont kíváncsi vagyok, mire mennek Meier úr nélkül!

Ha újabb bőrök lehúzgálásáról van szó, akkor a Blue Byte is kitesz magáért: a Settlers II-höz eddig külön-külön pakkokban árult editorokat és pályákat összegyűjtögették, megspékelték még 130 új pályával és máris előállt a Gold Edition Pack és egy frankó kis mission CD. Ugyanezt esetleg eljátszhatnák talán az Incubationnal is...

APRÓSÁGOK:

☛ Bár még épphogy csak megérkezett a Nintendo-féle Rumble Pak (lásd a Lylat Wars cikket), máris megjelentek a vetélytársak. A **Date!** hasonló szerkesztőjű-jét **Shockwave**-re keresztelték, s csak "alig" tud többet hivatalos kiadású kiegészítőnél: azon kívül, hogy rázza az irányítót 1 Megás memóriakártya van beleépítve, nem kell hozzá elem, s a hangokat mozgássá konvertálva bármelyik N64 játékkal működik!

☛ Az **Iguana** már javában fejleszti a Turok 2-t, s bejelentette: a játék Rumble Pak kompatibilis lesz. Sőt nem csak a sérüléseket lehet majd érezni, hanem még azt is, ha mondjuk egy T-Rex a közelünkben bömböl.

☛ Az **Activision** úgy döntött, hogy az **Interstate '76** PlayStation verziója már nem küldetésen fog alapulni, hanem helyette mozgalmasság akcióján részeseülhetünk. A félreértések elkerülése végett át is nevezték **Interstate '75**-re. Hááát... Kíváncsiak vagyunk, mi fog ebből kiülni.

☛ A **Quake 64** kiadását elcsúsztatták '98 márciusáig, mivel a Midwaynél úgy határoztak, a 20 darab egyjátékos pálya mellé beraknak még 3-5 deathmatch pályát is. A játék memóriakártya és Rumble Pak kompatibilis lesz.

☛ A **Quake Saturn**-verziója viszont mostanában, novemberben jelenik meg és mondhatni kitűnően sikerült – a Lobotomy ismét remek munkát végzett. Hogy lesz-e PlayStation verzió, az még továbbra is kérdéses.

☛ A **Namco** és a **SquareSoft** egyesítették az erőiket: a SquareSoft fejleszteni fog a System 12 nevű játéktérmi hardware-re, minek fejében a Namco vállalja az automaták gyártását és eladását. Az első közös játékuk egy bunyós anyag lesz, az **Ehrgeiz** – ebből a későbbiekben valószínűsíthető egy PlayStation-konverzió is.

☛ A Sony bejelentése szerint a **Final Fantasy VII** amerikai megjelenése minden rekordot megdönt a videojátékok történetében, hiszen a terjesztők előzetes igénylése szerint **750.000** darabból áll majd az első szállítmány! Az eddigi rekordot a Lylat Wars tartotta 450.000-rel.

☛ A Turok után egy újabb nagy N64-sikerre áhítozik az **Acclaim** a hamarosan megjelenő versenyjátékával, az **Extreme G**-vel.

☛ A Sony büszkén bejelentette, hogy a PlayStationök eladása szerte a világon meghaladta a 22,5 millió darabot. Annak már kevésbé örülnek, hogy a Nintendo megkezdte ellenük a gazdasági versenyt: novemberben 30%-kal csökkentették az N64 árát.

KONZOL HÍREK

BURNING RANGERS (SATURN)

Miután kiderült, hogy az új Sonic játékot (a napokban megjelent Sonic R-t) a Traveller's Tales fejleszti, sokakban vetődött fel a kérdés, hogy akkor vajon mit csinál a Sonic Team? Egyesek a Nights folytatására tippeltek, de ők is tévedtek. A cég legújabb munkája egy lángokkal küzdő városban játszódik, az események pedig egy Burning Rangers nevű csapat körül bonyolódnak, akik vészhelyzetek esetén bevetethetők. A csapat egyik tagjaként be kell hatolnunk az égő épületekbe, el kell oltanunk a tüzeket, ki kell mentenünk a túlélőket, s mellesleg végeznünk az ellenséges robotokkal. Ehhez jónéhány fegyver is segítségünkre lesz. A készítő különös figyelmet szentelt a többi karakter intelligenciájának, mert az akció során együtt kell működünk a mentőcsapat többi tagjával. Az egyes akadályok és a túlélők pozícióját a gép

véletlenszerűen generálja, így a játékot bármikor indíthatjuk újra, sosem lehet pontos tervet alkotni. Eltérően a Nights-tól, itt teljes 3D-s mozgásszabadságot kapunk: hűseinkkel bármerre futhatunk, ugorhatunk, mászhatunk, a magasabb helyek eléréséhez pedig egy JetPack is a segítségünkre lesz.



PARASITE EVE (PLAYSTATION)

A Square mostanában egyre többet hallat magáról, szemlátomást nem értett meg nekik a Final Fantasy VII sikere. Még talán az idén elkészül a Parasite Eve című művük, ami egy Japánban sikeres novellán alapszik, amiből film is készült, ami szintén jól szerepelt. A program a Resident Evil stílusában íródott: nem csak a harmadik személyű perspektíva hasonló, hanem a történet horrorisztikus hangulata is. A különös detektív-sztori helyszínéül New York szolgál, a főhős egy ifjú szőke nyomozónő, aki a manga normáknak megfelelően lett kiválasztva. A cselekmény nemcsak a különböző értelmes kreatúrák, óriáspókok agyonlövéséből áll, hanem át kell vizsgálnunk a terepet, tárgyakat kell keresnünk, stb. A játék története egyébként nem 100%-osan követi a filmet. A maximálisan realiztikus háttér megalkotásához és a komor stílusú vizuális megjelenéshez a Square Hollywood legjobb SGI művészeit

kérte fel. Köztük van Steve Gray, akinek korábbi munkái közé tartozik a True Lies és az Apollo 13 computer animációi, valamint Darnell Williams, aki pedig Caspert segítette életre. Bár egyelőre még kevés konkrétumot tudni a programról, az előzetes fotók alapján azt hiszem nem bocsátkozok felelőtlen jóslatokba, ha azt mondom, hogy a Square az akció/kaland műfajban is sikeresen fog debütálni.



DIDDY KONG RACING (NINTENDO 64)

A Nintendo és vele egyetemben a Rare még talán a NASA-nál is jobban tud titkot tartani, hiszen melyik másik cég lenne képes arra, hogy egy fejlesztés alatt álló játékról csak két hónappal a piacra dobása előtt szivárogtassa ki az első információkat. Márpedig a több mint két éve készülő Diddy Kong Racingnek eddig még a létezéséről sem tudhattunk, viszont már karácsonykor be is tehetjük a fa alá. Mint azt már a "racing"-ből kitalálhattátok, egy versenyről van szó, melynek főhőse a SNES-ről jól ismert baseballsapkás gorillakölyök, Diddy Kong. Mielőtt azonban elhamarkodtan beskatulyáznátok a játékot és egy Mario Kart 64-klónra gondolnátok, rögtön töltse le a fejébe, amit a játék készítői állítanak: ez egy versenyös kalandjáték lesz. Alapvetően két játékmódból fog állni: kalandból és versenyzésből. Az utóbbi azt hiszem tiszta sor: max. négy játékos állhat rajthoz, akik különböző tisztességtelen eszközöket sem hanyagolva, egyre fejleszthető fegyverekkel próbálnak egymáson túltenni. Az igazi újdonság azonban az egy vagy a két játékos kooperatív mód. Ezenél miután választottunk a nyolc karakter közül – Diddyn kívül többek között jelen van Banjo, a medve és

Conker, a mókus is – a pályákat teljesítve a gokarton kívül majd még légpárnás hajót vagy repülőgépet is vezethetünk – természetesen ezeknek teljesen mások lesznek a menettulajdonságai. Amikor pedig már bejártuk mind a négy világ négy pályáját, akkor lép be a kaland elem: egy új pályán egy főellenséggel kell megmérkőznünk. Ha legyőztük, még közel sem járunk a végénél: ezután pályánként nyolc csillagot kell begyűjtenünk, hogy azért majd kapjunk a főellenségtől egy amulettadarabot. Ha minden amulettadarab megvan, akkor jön a legvégső ellenfél – de ami már tényleg kihívás: len: állítólag még öt legyőző is csak a játék felét látuk...



F-ZERO 64 (NINTENDO 64)

A SNES tulajok legtöbbször bizonyára már a címből tudja, hogy melyik játékról lesz most szó. Az F-Zero az egyik legelső SNES-es játék volt: egy győnyörű, jövőben játszódó autó(?)verseny, ráadásul az első, ami használta a legendás Mode 7 grafikát. Ezzel a megoldással ugyebár már annak idején is 3D-ben lehetett versenyezni, igaz inkább csak egy 3D-ben forgatott síkban. Nos, a Nintendoék a 64-bites verzióval most nem kevesebbet tűztek ki célul, mint hogy a PlayStationös WipeOut babéraitra törjenek – s az előzetes fotókból ítélve erre meg is van minden esélyük. Sugárhajtású űrjárgányainkkal ezúttal már nem csak a jobbos meg a balos kanyarokra kell ügyelnünk, hanem hatalmas ugratokra hajthatunk rá, a spagetti módjára össze-vissza kacskaringózó csövekben pedig úgy érezhetjük magunkat, akár a hullámvasúton. Az iram iszonyatosan gyors, az alagutakban kanyarodva például feltapadhatunk a

falakra, s ha úgy hozza a sors – csakúgy mint a Man in Black-ben – még a plafonon keresztül is előzhetünk. Repülnünk nappal, de van éjszakai pálya is, s versenyezhetünk a gép ellen vagy osztott képernyőn max. 3 haver ellen is. Lehet, hogy a Mario Kart 64 ezután már csak porfogónak lesz jó?



ZELDA 64 (NINTENDO 64)

Mint ahogy a 64DD disk drive kiadásának időpontja még ki tudja mikor lesz, a Nintendo kártyán is kiadja a már régóta várt RPG-jének, a Zeldának 64 bites változatát. A teljes három dimenzióban játszódó misztikus kalandjáték az eddig megjelent legnagyobb volumenű N64 játék lesz: a kártya 256Mbit (32Mbyte) információt fog tartalmazni (ezek után kíváncsiak leszünk az árára), ami négyszer akkora, mint a Mario 64 és kétszer akkora, mint a készülő Banjo&Kazooie. Egyesek szerint a rengeteg digitalizált szövegnek kellett a hely, de a legújabb screenshotok azt látszanak bizonyítani, hogy a grafikával sem lesz hiba: a sivatagban Zelda csizmája nyomán porzik a talaj, a küzdelmeknél elmosódás effektusokkal érzékeltetik a villámgyors kardcsapásokat és még ki tudja mikkel fognak elkápráztatni minket. A képeken már végre ellenségek is láthatók, mint egy nagy szemű több



csapjával támadó szörny, s már látható Zelda egyik barátja, egy ló is, akin állítólag még lovagolni is lehet majd. A játékról az első képeket már több mint két éve közölte a Nintendo, de a fejlesztés végre a finisben tart, s úgy tűnik – mint minden Miyamoto játékra – erre sem véletlenül kellett olyan sokat várni.

AZ N64 ÁRNYÉKÁBAN

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

A Jedi visszatér... na de ez rendszer!? Ugy látszik a majd' 20 éves sorozat már végigkíséri az életünket, mind a mozi-vászon, mind a számítógéphez kötött mozi-teron. Ugyan Mark Hamill már nem játszhatná el a gyerekképi hőst, aki megmenti a galaktikát, mert ahhoz már kicsit öregecske (az idő vastaga pedig még egy Jedít is kikezd), Leia hercegnő felhagytatószerű copfjal is lassan össze csavarodnak, nem beszélve Lando Calrissian helyre kis mikrofontejéről – de a George Lucas névvel fémjelzett (egyébként kiváló, minőségi játékokat alkotó) cégnél van annyi fantázia, hogy egy teljesen új (egészen pontosan az eredeti kiegészítő) történetet kreáljanak az általuk megalkotott világegyetemben.

zátenni már nemigen tudnék: a játék megoldása és a helyszínek sorrendje teljesen ugyanaz PC-n is. Felmerülhet a kérdés, hogyan tudták ugyanazt a játékelményt, grafikát, sebességet nyújtani PC-n, mint a jelenlegi csúszkonzolnak számító N64-en? A válasz azt hiszem senkinek sem okoz különösebb meglepetést: természetesen a mostanában slágertőmának számító 3D-s kártyák adottságait használja ki a program, méghozzá nem kis mértékben. Olyannyira, hogy ha nem áll rendelkezésünkre egy 3D gyorsító, el is felejtjük a játékot – csak ezek kel meg.

Nézünk a támogatott kártyák listáját! Diamond Monster, Orchid Righteous, Hercules Stringray 128/3D, Creative Labs 3D Blaster, Integraph Intense 3D, Delton RealVision Flash3D. Talán ebből is kiderül, hogy a jelenleg legelterjedtebb chipsetekkel rendelkező gyorsítók jöhetnek számításba: 3Dfx Voodoo, Rendition Verite, és a Permedia 2 vagy az ezekkel kompatibilisek. Ezek azért felelnek a piac mintegy 90%-át, úgyhogy mindenki megtalálja a szívének és rendszer-konfigurációjának megfelelőit. Mivel nyújt többet, illetve mást a

PC-s mint a konzolos változat? Nos, a Nintendo 64 alkiépítésben egy kártyás gép, a PC-nek pedig mára elengedhetetlen kelléke egy CD olvasó. Legjobb tudomásom szerint egy N64-es kártyára 64 megányi anyag fér rá, míg egy CD-re pont a tízszerese. Ezáltal ugyan nem full screen, de ellenben kiválóan megrajzolt (és nem színészek által játszott, ledigitált) SVGA felbontású átvett animációkban gyönyörködhetünk. Nagyon hangulatosak, de nem ezek adják a játék gerincét, így szerencsére nem az az érzés kerít minket hatalmába, hogy egy CD-nyi AVI-ért adtam ki ennyi pénzt. Éppen ellenkezőleg, az igen gyors akciórések közt jólesik egy kis szemet

talában addig jelent gondot, míg rá nem jövünk a helyes taktikára: valahová el kell bújunk, illetve, ha nincs rá

lehetőség, állandóan mozogjunk, s így már könnyen teljesíthető a feladat.

Következzék egy kis értékelés: a Star Wars univerzumot és a játékestílust szeretik a mennyekben érezhetik magukat tőle, de minden számítógépjátékosnak nyújt egy kisebb audiovizuális orgazmust. Kétség nem fér hozzá, hogy jelenleg mindenképpen az egyik leglátványosabb akciójáték PC-n. A grafika semmiben nem marad el a konzolos változatától, gyönyörű szép, gyors (főleg a 3Dfx változat, a többihez

már egy izmosabb gép kell) és látványos. A hangok nagyszerűre sikeredtek, talán ennek az az oka, hogy egytől-egyig a filmből vett eredeti hangokkal dolgoztak. A konzolos változattal szemben egy újabb előny a CD-s audio trackek felhasználása – a minőséggel semmi problémánk nem lesz – a stílusát tekintve pedig akár az eredeti filmekhez is komponálhatták volna némelyiket, ide mindenesetre tökéletesen passzol. Talán a játszhatóság adhat okot némi kukacoskodásra – kicsit könnyűre sikeredett a program – easy fokozatban egy pár óra alatt végignyomtam. No mindegy, ott van a többi nehézségi szint, arról nem is beszélve, hogy minél nehezebb fokozatban játszunk végig, annál inkább fény derül a történet legvégén Dash "csodálatos" megmenekülésére Xizor urállomásáról...

K.Z.

A Tie-vadászokkal megint meggyűlik a problémánk...



A most bemutatásra kerülő játék, a Shadows of the Empire a Lucasarts egyik számítógépes adaptációs sorozatának, a Rebel Assaultoknak a legújabb része. Ugyan nem szerves folytatása (már lehetetlenség lenne összeszámolni, hányszor pusztult el a Birodalom), de játékestílusát illetően mindenképpen illeszkedik a sorba. A lényeges különbség az állandóan fejlődő technikai lehetőségek kiaknázásából adódik.

A SOTE-ről már olvashattatok a májusi számban egy ismertetőt, a küldetések részletes leírásával. Akkor Vári Zoli a Nintendo 64-es változatot veszté ki, méghozzá olyan alapossággal, hogy sok újat hoz-

"Ajjaj, fekete vonat..."



... miként a birodalmi csillagrombolókkal is



gyönyörködtető, kezét pihentető videózás. Az irányítással nem lesz különösebb gond, mert még billentyűről is egészen jól kezelhető, az egérrel nagyszerűen lehet célozni. Akinek esetleg egy mindentudó, hétvézés, netán 25m-ig vízálló joystickje vagy gamepadje van, annak már pofon egyszerű a dolog.

No, hogy szó ne érje a ház elejét, pár szóban bemutatnám a játékot, amelyben Dash Rendart, a fiatal zsoldost alakítjuk. Legfőbb ellenségünk Xizor, a sötét herceg lesz, aki a birodalmi oldalon már megszokott ármányoskodásával próbál keresztbe tenni mindenkinek. Felbukkan a történetben Luke és Leia is, bár inkább csak mellékszereplőként funkcionálnak. A végső cél Xizor megsemmisítése, közel egy tucat pályán keresztül. A pályák általában két-három affekadabra vannak osztva, mindezeket teljesítve ugorhatunk a következőre. Senki ne számítson komoly feltörek, szintista akció az egész játék. Alapvetően két fajta pályatípus létezik, az egyik, amikor testközeli irányítjuk főhősünket, a másikban egy járművet kell vezetnünk. Ne gondoljon senki arra, hogy csak kisserélték a háttereket, aztán gyérünk, mert ilyesmirelő a szó sincs. A pályák változatosak, teljesen beleélhetjük magunkat a történetbe. A legelső pályán például a Hoth bolygón kell hősiklonokkal lassítani a birodalmiak előretörését a felkelő bázis evakuálásáig (ez egyébként szerény véleményem szerint a játék egyik legszebben kivitelezett pályája), de lesz őrcsata is dögivel. Mos Eisleyben felpattanhatunk egy terepsikló nyergébe, és a birodalmi storm troopereket is százzalra irthatjuk. Meg kell birkóznunk egy pár AT-ST-vel (tudjátok, a kétféle lépegető), droiddai és magával Boba Fettel is, míg végül a Halálcsillaghoz hasonlóan szétlőhetjük Xizor űrbázisát, az említett űrlemberrel egyetemben. Dash irányítva tetszőlegesen játszhatunk egy külső nézetből, illetve a Doom-féle belső szemszögből is. Ez igaz a járműves jeleneteknél is, bár ott a pilótafülkén kívüli nézőpontok elég használhatatlannak tűntek. A főellenségek legyűzése ál-

shadows of the empire

Kiadja: Virgin

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

P90, 16MB RAM, 4xCD, 3D kártya, WIN95

✓ Tökéletes kivitelezés
X Kizárólag 3D kártyával meg
• hamar végigjátszható

93%

Az újságíróknak ilyenkor hihetetlenül nehéz dolga van. Adott egy program - FIFA 98 - melynek elődei mindenféle csúcscokat döntöttek. Valamelyik korábbi kiadás volt az első 100 százalékos program az 576-ban. A játék pedig minden évben az eladási lista csúcán vagy igen előkelő helyen végzett. Most pedig megérkezett a legújabb, legmelegebb változat, de még csak béta. S mint ilyen, a fantasztikus

és a világ összes válogatottjának és még 11 nemzeti bajnokság minden csapatának adatait (név, bioritmus és 14, a különböző képességeket leíró szám) bevitték. Ebben persze adódnak félreértések is. Például egészen meglepődtem a magyarok kezdő tizenegyén, hiszen Sáfár - Nagy, Bánfi, Csábi, Mészöly - Halmai, Torma, Csertői, Kozma - Nyilas, Szlezák felállításban még a legelavultabb szurkoló sem küldené pá-

választhatunk (s mindegyik egy létező pálya, például a müncheni Olimpiai Stadion tökéletes mása) vagy egy terem parkettján gyakorolhatjuk a rövidpasszos játékot. Szabadtéren 5 különböző időjárás (száraz, meleg, esős, havas eső, hó) teszi próbára ügyességünket, az éjszakai világítás pedig feledhetetlen hangulattal ajándékozza meg a meccsre kilátogató százezer nézőt.

A játékosok irányítása tökéletes. Három gombbal a lapos és magas passzok, lövé-

A béta verzió hibájának tudom be, hogy a kapusok eszméletlenül rosszak. A távolról gyengén rágurított labdákat szinte mindig benézik, s kifutásokat látva azt hiszem sok edző nézhetne rö-

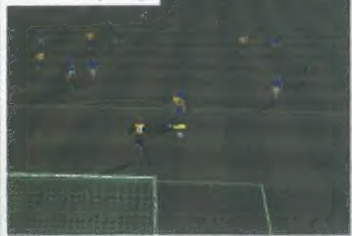
Mintha a többi argentin nem az akciót követné



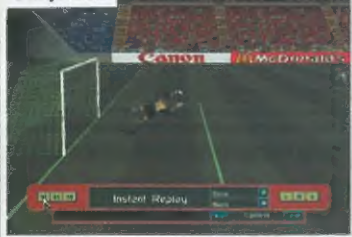
FIFA

ROAD TO WORLD CUP

Ronniat már senki nem állíthatja meg



Itt a kapus ura a helyzetnek



újdonságok mellett bizony még elég sok hibát is felvonultat. Vannak a programnak részei, melyek még egyszerűen nem is működnek, az üres menüpont csak az ember kíváncsiságát piszkálja fel, de megnyugvást nem ad. Vannak olyan részek is, melyek menet közben úgy elszállnak, mint a győzelmi

zászló. Végül úgy döntöttem leírok mindent, amit nyújt és azt is,

amit ígér. Hogy a végső változatban mi és hogyan lesz benne, arra pedig most még sok pénzt nem tennék fel. Először is nézzük a csapatokat. A program készítői vették a fáradságot

lyára az "aranylábúakat". Bár az is igaz, hogy most hirtelen jobbat sem tudnék mondani :-). A csapatoknak aztán beállíthatjuk a taktikáját, a felállását, sőt, egy formáción belül a játékosokat akár egyesével is odébb tolhatjuk. Ezután jön, hogy a csapat mennyire támadó szellemű, agresszívan eszen neki ellenfelének.

AZ 1:7 HELYETT

Ez viszont országos nagy potyagó! lesz



Beállítási lehetőségeink korlátlanok. Közülük a legfontosabb, hogy négy nehézségi fokozat van, s a leggyengébb szinten még egy kezdőnek is van esélye a gép ellen. 16 gyönyörű stadion közül

sek, fejesek és sok apró trükk teljes arzenálját bemutatgatjuk. A pályán nem csak az a játékos van kiemelve aki viszi a labdát, hanem az is, akinek passzolni fog. Így sokkal kiszámíthatóbb lett a játék, nem fordul elő olyan, hogy éppen kiugrani akarok egy játékost, miközben emberkém szép nyugodtan a mögötte állónak sarkalja a labdát. Szintén segítség, hogy szabad labda esetén, játékosom akkor is a labda felé mozog, amikor én teljesen ellentétes irányba erőltetem a jönyt. Így nem szaladok el ügyetlenül a véletlenül elélem pattanó labdák mellett, s amikor a hátrafutó figura végre megszerzi a bőrt, azonnal indíthatom előre a támadást.

fifa 98

Kiadja:
EA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PI00, 16MB RAM, 2xCD, SVGA,

✓ Nem mondom semmit - majd meglátjátok!
X Ilyet meg nem tudok...

95%

BROKEN SWORD II

THE SMOKING MIRROR

Az igazi csemoge már az első falatnál kezdődik.

Amikor a színes pixelekkel készült, animációkat gazdagon fűszertett képközlemény eléri a retinát, majd kacskaringós utakon néhány pillanat múlva az agyat, az érzékszerveket rögtön beindulnak. Azonnal érezni lehet, hogy emészthetetlen, zavaros masszához vagy igazi mesterműhöz van szerencsénk. Adjátok át magatokat a sajátos gasztronómiai élvezetnek, s vessetek néhány pillantást a képekre. Hagyjátok dolgozni a szemlelősséget és a retinát. Emésztek meg jól a látványt, nyugodtan vehettek belőle többször is – mindenki a vendég.

Most csak jótékot be a szemeteket és válaszoljatok a kérdésekre: izotlen kutyaválikot vagy egy mesterszakács remekét kóstoltátok? Mivel életkortól függetlenül mindenkinek lehet saját véleménye, ezért nem próbálunk senkít befolyásolni alattomos módszerekkel, diétami-
rádó ömlengésekkel. Inkább olyan dolgokról írunk, amiket nem érzékelhettek. Például ilyen a zene és hang. A hangrezgések felfogásához füleket, de legalább egy mű-

könyvespolcra, hátba fellelhető a "Székhez kötözött menekülés gyilkos pókok ellen" című hasznos kézikönyv. Porcra nem járt szerencsével, csupán arra figyelte fel, hogy a könyvespolc egyik lába helyére egy fadobozon került megamocsi az ék helyére a saját lábát dugni, mire a polc nagy robajjal összedőlt, s a főhőst halálra zúgta. Kár érte. Szép nyolcórás volt. George hátul a könyvespolc mögötti fémáramhoz gurult, hogy elvágja köteleit. Első dolga volt magához venni barátját táskáját, s kiutatni – olvassa hat hónapja távol volt... Érdekes dolgot talált benne: vörvörös bőrt egy hatalmas szívről a... azóv az ólejen. Mellette volt egy rúzs és egy levél Nico egyik rajongójától, volt érvolyantársától, André-től. Az ő zűrésre van a blikni.

Ha mást nem is, de André telefonszámát megtudta George. A földről felvette a dobknyilat, mely Nicót ringatta mely áramba, s kinyitotta vele a komód. Egy patrona lett benne, amit a közel lángok feltörőstettk – így könnytelen volt kinyitni a dobknyilatot, miután, hogy megfogja. A patronát a szifonba helyezte, amely kitűnő tüzelőnek bizonyult. Nicó előtt elhagyta a szobát, bekokkaltott az íróasztalra, ahol egy üveg tequilát talált. George-ról köztudott, hogy normális esetben nem iszik. Most azonban közel sem normális a helyzet, s George-ot a foga közé szorult tequila kula-
kac figyelmeztette az utolsó deklán. Megfogadta a tanácsot, s eltette miut potenciális haleledet. Az alsó fiókból előkerített egy vészt, abból egy kulcsot, majd lement a földszintre. Az asztalon levő újság a közelgő napfogtyaközásról adott hírt, mely sajnálatos módon nem látszik Európából. Mexikó a legalkalmasabb hely a megfigyelésre. Egy másik papírtap is előkerült, mely Dubier kiadásait tartalmazza, melyek közül az utolsó té-

zeteket Marseilles-be utalta át. George támpont híján így döntött, hogy a "Ké Nico?" kérdésben magát riválisának tartó André-t felhívja. A beszélgetés rövid és hűvös volt – talán a tavalyról jól ismert kávézóban.

Mielőtt André befutott volna, George elbeszélgetett a poharazgató nyugdíjas nyomozóval, rendelt egy pocské lávét, s szóra bírta a pincért. Ő jól ismerte Dubiert és feleségét, a néhai híres francia filmsztárt. Mióta elhunyt, nem sűrűn látai a professzort. Általában ő látta le, de biztos al-bíja miatt felmentették. Végre a göthös André is befutott, s kiderült, hogy nála van a kő, melyről Nico Dubierrel akart beszélni. Nico nála hagyta megőrzésre. André gyakorlatilag semmit mást nem tudott. Egyedül az eltulajdonított váza azonosításához ajánlott egy gyűjtőt: a Glease galéria tulajdonosát. Miután André elhúzott, George elpanaszolta Nico elrablását az öreg nyomozónak, aki a beszélgetés alatt megpróbált kagylózni. Szegényt annyira megrázta a hír, hogy tenyerébe hajtott fível emészlette tovább a vörösbort. George ezt rögtön kihasználta, s elemelte abszinttal teli laposüvegét, majd elhúzott a Glease galériába. Itt váratlan kapcsolatba került fény: a tulaj szállítója Dubier professzor, aki maya műkincseket szerez Dél-Amerikából. A szállító nevét titokban tartja a szellemes üzletember, így George könnytelen orral bejárt a hírső részbe, ahol a ládákat tartják, s feltehetően rajtuk a szállító cédulája is megtalálható. Az üzletben áldogáló, elhúzott félre megalkalmazta szobát kritikus poharába egy kis abszintet csöpöztetett, s mivel izlett az illetőnek, még egy kis ráadást. Az üvegportál és a maya műkincsek hangos csörögéssel törtek össze a berügött hatalmas tust alatt. Minikart a tulaj szíráta a portálját és szálta a kritikus (a műkincsek biztosítva voltak), az-

alatt George átvizsgálta a ládákat, s megtalálta a szállító címlapját: Condor Transglobal. Dubier banki kivonata alapján a marseilles-i telephelyre érkeztek az áru. George az első vonattal Marseilles-be ment, s az éjszaka leple alatt nekilátott a dokk átkutatásának.

A döngő kutya, aki Nisz névre hallgat – mint azt gazdájától, a dokk őréit George megtudta – vadul rohant a kerítésnek, valahányszor George arra óhkolodott. A kis ablakon elbeszélgetett az őrről, aki túl megtudta, hogy most kezdülk

a nyári szünet, s egy hónapig zárva tart a dokk. George lemászott a őrbódé alá, kiemelte a vízből a kampós botot, s friss szerencsményével a sűrűsüveget, melyet az őr tisztele meg a tengert. Visszamászott a bódé mögé, s mivel a kőmenny forró volt ahhoz, hogy hozzá lehessen nyúlni, az üveg tartalmával lefűtötte, leemelte a tetjét, majd egy elegáns mozdulattal bele-

potyactotta az üveget. Sikertől megzavarta a babfíz-lék élvezetében az őrt. A gomegyő füst hamar kúrtta a fickót a bódéból. George lestrőtt bennszórt, elhajlított egy szédarabot – röglet ki is nevezte szerencsekőnek – és egy dobos kutyakáját. Lemászott, majd



George szippantás az öreg gázából és...



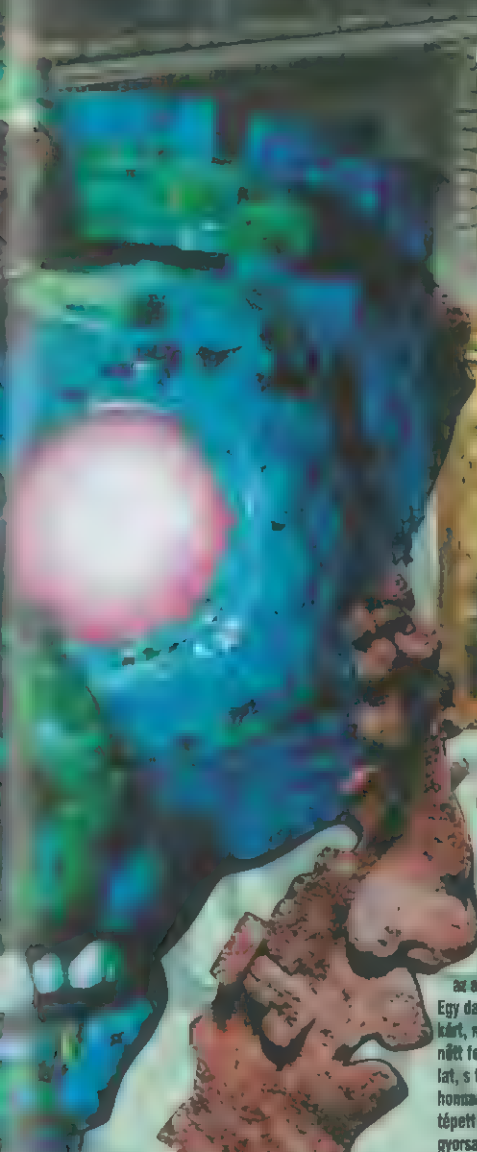
ködű fül szükséges. Ez nálam megtalálható, tehát megállapíthatom, hogy filmekbe illő zenék, hanghatások és beszédek tarkítják a játékot. Szerencsére, 16 bit, ahogy kell. Ezzel rendben is lennénk. Már csak egy valami van hátra: a történet. Kalandjátokról írók szó, a történetnek meghatározó a szerepe. Dicsérhetném, de nem fogom. Ezt is rátek bízom. A döntésben segítségemre lesz a leírás (és azoknak is segít, akik elakadtak a játékokban). Jótanács a játékosoknak: a jobb gombbal lehet megnézni, megvizsgálni a dolgokat. Olvass az elemegedhetetlen, főként a tárgyaknál. Még valami: ha beszélgettek, hozzatok föl minden lehetséges témát!

George hat hónapja távol volt Párizstól és így barátjától, Nicótól is. A találkozás megünnepzését kicsit másképp közzelte el, mint Nico – de mit várhat az ember, ha a barátját egy szemejében riportert és történészt is. Így esett, hogy Dubier archeológus professzor megfigyelése lett az első program Párizsban. Az ajtóban megjelenő hatalmas mesztie férfi láttán George-ot rossz előérzet kerítette hatalmába. Nem tévedett: néhány perc múlva sajnó tarkója és szálkák kötözött kezé figyelmeztette, hogy a felállítás és menekülés gondolata merő ábránd. Pedig minden oka megvan rá: barátját elrabolták, az ajtótól egyre merészebben nyol-dosták a levél petróleumlámpából felcsapó lángok. Nem is beszélve arról a tarantella pókról, mely kétségkívül kínoztta magának. Már csak néhány pókadó választotta el a gyilkos fenevadtól. Gyors pillantást vetett a



Ugye ismeritek ezt a napernyőket cserélték le az első rész óta.

erőtel kezdte húzni. Először neki dobta a kokszot, majd ki a platformra. A kutya mit sem sejtve kímészt a platformra, vajon Pablo valóban egyedül van-e, kiakasztotta a ventilátort a kampós bot segítségével. Pablot kívül egyvalaki volt még a raktárházban, az is inkább rab stílusban, mint társként. Egy apró embert jól leszedte a zajért, majd tovább dolgozott. Megemelt egy bizonyos karkakat is – bizonyára a főnök lehet. George minden báborságot összeszedte, lement az ajtóhoz, s bekokkaltott az ajtóba. Pablo gyönyörűen odament, mire elindult a következő hordó is a maga után. Mivel Pablo úttan volt, a kutya mellett ő is a marseilles-i kikötő úszójánaká vált. George bement a raktáregyületbe, elre-szelte az ajtót, majd körültekintett: a táblán Quarante város neve vonta magára a figyelmét, s titokban kulcsot talált. Aniket a liftbe indult, az apró ember fűvécsovet szegezett rá, de nem látt. George a kulcsról kérdezte, mire megmutatta billicsét, amit a kulcs nyitott. A szabadulás után rugvest belevertette magát a ládák labirintusába, így George többet nem tudott meg tőle – így hát felment a lifttel. Hogy aludni is lehessen a lifttel hívt, George a közeli ládát a fotocella elé tolt, majd a lift melletti kapcsolóval világosságot gyűjtött a szobában.



szár kiemelt egy fél blokkot. A gumihéscsú George hasznosnak ítélte, elfette, majd a tervekről körözte Riót. Sokat nem tudott a srác, de Ismét kapása volt: azonnal Igazi hal. George felment a házhoz, felöltötte a létrát, és a zászlorúda felőlcsúste a belső gumit, és a végére kötötte a halat. A remek trükknek a vén macska is bódult: otthagyta a labdáját, amire George rögtön lecsapott. A gumit leszerelte, a halat odavetette a cianák, majd egy gigantikus csúskt készített az U alakú fa és a belső-segítségével, s kilőtte a labdát egyenesen a tervező jelzőkronográjára, mely egy megközelíthetetlen zászlorúda volt. A tervező felrohant, szépaikolt, majd felmászott a létrán és elkezdte felszerelni az új jelzőt. George úrlemer módjára rántotta ki alóla a létrát, s szegény úrúg fennakadt a rúdon. A kezéből kiesett jelzőt George magához vette, majd leestétől a partra és begyűjtötte a tájólót és a terveket. A tervező... egy 50 szobás luxusoteli tervét, a "Hogyan la-tyúgok tönkre a világ otúgát övintetlen csúskát is" tervező iroda munkáját. Felrohant vele a múzeumhoz, a ménkhöz, s kitergeette nekik a szennyest. A drága öreg bűgycsúg rögjön beengedett a múzeumba, a lóközö tervvázát pedig jól elkergették.

Eközben Londonban, a British Múzeumban egy portál állt: Nico rálélt a jaguarkőrre. A teremről kezdte gyűjtögetni a kőre, aki úgy sokkal érdekesebb dolgaiba hívta fel a figyelmét: a rémület tükrére. Mire végre nagy nehezen a jaguarkőr sikerült visszatérnie, megjelent Oubier. A teremről nagyon megörült, hogy a híly szavakatól állhatna a kő történetéről. Oubier kevésbé – io is lépett, mivel fontos találakja volt a kőtitokban. Amint az őt és Nico közelebb húzta, beléjük állt a felismerés: valaki ellopja a kővel. Nico kivette és megmutatta a portál kulcsát, azt azt jelentette, hogy belső személy lehetett a titulus. Nétán Oubier? Az őt rögtön hátra a rendőrséget. Nico pedig elegánsan kinyitotta a kulccsal a másik portált, és elemezt egy órástól. Azt megkérdezte az őt, hogy és miért ment Oubier, mire megmutatta, hogy



**Szeretkezz, ne háborúzz! Szíve
mélván a generalis is tudja ezt!**

műkiacseket vesz át a Xibaba királynője hajából. A biztonsági kijárat függönyét elhúzáva látszott, te az ajtót a törrel, majd angolulán távozott a bírósági mélygarázsba.

George egy székizébe ülve látta Emily-t. A kis-
kőnyel nem sokat tűrődött, de amikor felte-
lezte a háson ülőjét a Ketch portáján látott ha-
reszt és az ő tetszése között, nem bírt magá-
val. A kisány nem mondott le könnyen a ke-
resztől. Ajándékot várt. George elvett a tollat
szertől, odaadta a maszkjának, hogy széttegye.
Szartját felvette, s felkerekedett Nőt, akiől láncot
mít adhatna Emilynek. Rio könyvtésére mellett
lett, most le kellett tennie a fejre: megvonta a perfi ha-
tisgristől csak annyi. Csak azt nem tudja szartja-
ma szedjen ilyen. Ötlete egyikéket egy kagyló. A
tollakról szartja a tigrisből, így George
szart kagylóhoz jutott. Bent a házban az asztala he-
re a tépképet a tábláról, a tintatartóba tette a lán-
csa a tintatartóba a keresztest, amit Emilynek mon-
dott. Azt irányka pont egy edgbe vésődött... Emily
azt a szartja szartja. George-ot az nem zavarta,
egy szartja szartja után volt Róval a szartja

WATKINS STEEL

George reménytelennek látta a fejérűket a szívro-
kúrnázni. Akk hajrá! hát, akkért a halálcsókját, anélkül
szikrázó sziklára fejteltük a csúcsra.

Egőhöz landoltam hirt, egy elhagyott mestróállomá-
sra érkeztem. Egy ócska csokoládé automatában régi é-
mére lakt, amit kiábrándít, a megelégedésre egy többé
vagy kevesebb csokoládét és az érmét kapta vissza. Néhány lépés
nyire állt egy szörög, dobodta az érmét, a megmért
magát. Jótévesztő kártyát kapott a testvérével. A mér-
legtől balra egy koszos kezelőpulttal lett figyelmes,
amit kifizetett az osztálytól, és a zárat a kártya
segítségével elmozdította. Működte egy kezelőgombot
talált, amelyet megnyomva a helyi kámpo pilóta vá-
ltozott. A következő mért megállt, s kúba rövidített a Tu-
wer Bridge-től nem messze, a dokkban találtam magát.

Az éjszaka nem tartozott George kedvenc kiránduló
helyei közé. Mosszas bókázás után - mintha magához
vett egy nádszálat - tisztára érkeztem, ahol egy vad-
ászni állt átjár. Az üres nádszála fűtötté kábító
dobogást, s végre megszabadult ettől a kellemetlen
emléktől. A vadászás elhunyt, ő pedig továbbított
az északi tisztaság. Fura kószoláshoz érkeztem, melyről
lehetetlen a látni, ráerősítette a halat, arra pedig az
októmókus jutott. Mindez felbont az oszlop csúcsára
máskor tovább gyekertem. Többőrs bolygás után felér-
kezett egy csúcsra, ahol három lyukat vett észre. Egy
háromlábú tájoló helyének fűt első ráérzésre, rögtön
le is állította miszartól, s körbepásztázta vele a tájat.

A helyzetjelzővel egyenlőben, távol, valahol a parton
egy magányos szikla állt egy üreggel a tetjén. Talán a
kincs helye? George kapta magát, s almodott a
csúcs felé.

Nico a kékűsbőven elrejtőzött egy láda mögé. Amikor az ő nem látta, továbbbesont a másik mögé, majd kimeltatta a balra lévő rakórak ajtaját, s felmászott a kabin tetjére. A gyantárium föl bement a torlóba, mire Nico leugrott, rázárt az ajtót, s a felmosóval kibiztosította. Benézott a kajút aljakán, s éppen Quibor kivégzésének lehetett tanúja. Karok bent hagyták a hullát a köveken a közben, s kiment hozzájuk a helyszínelők részén áldozat-

© Psychology Today, Inc. All rights reserved.

megállapította, hogy Gubler halott, majd magához vette a követ. Az öröm nem tartott sokáig. Karzak egy burokkal kezdte fojtogatni, s alig-alig kapott levegőt, mikor előkapta a obszidián tűt, s belevágta Karzak lábába. Mico csodával határos módon megmenekült.

George egy kalózhaború közepébe csöppent. Nem tud ni, hogy ő vagy az ifjú, néhai postás dolgozóból felnevel t producer lepdűtt meg jobban, mindenesetre egy ideges "vá gás" szó használt a levegőben, amint megjelent. Elbeszélte ve-le, aki kedvenc könyve (az egyetlen, melyet köztér v olvasott el), a Kincses sziget megfigyeltetésén dolgozik má hány fantasztikus újítással, például a kalózos papagáját lecsérite egy sokkal markán sbb vadászszőnyomra. George tovább csevegett Halkuval, Hollywood ifjú felfedezettjé vel, a fiatalok példaképével, aki a löszerepet kapta. Bes zélgetésüket csak egy bájos jelenet törölte szívtől.

meg: a külsőközű jelenet a dublőr, aki semmigen tipikus szituációjában a hegyes csüppökkel készült karikés. George meggyorsította az eseményeket: eltérte a szupert, a zsidót és a kilit az asztalról, és készített egy szimples K&M a dublőrrel. Az örömetől elágyadt, csomós szimples lett. George egy darabcskát lefedett fél a kézi tálcán. "Please don't eat it," mondta. A sikerrel kitárazta a darabcskát. Az eredmény egy esős ugró a dublőr részéről.

Köztársasági forgatási helyszínén a parlon volt, ahol teljes letargia lett úrra a szobán, mivel nem találtak megjelölt kincses barlangot. George gyorsan megbeszélte a dubbórral, a producerrel, hogy beugrik, az operatőrök pedig azt tanácsolják, használják a hordozható kamerát a felvételekhez. Néhány szót még vált a producerrel, majd egymögbe álltunk, s egy vérfagyasztó jelenet után a közönség tartja a harminakötöttyűt.

VÉGJÁTÉK ELŐTT
2017. JÚLIUS 1.

Nico egyedül érkezik a kis előszobárai falaisa, ahol George a gyógyszerhez hozza neki. Úszók romok fogadja, s a földön felel George napsemzővögére. Előke-
rad Tiipoco is, aki az egyik követ megáldni tartja. Rövid
nézelődés után Nico feltehető a romok között a harma-
dik követ, mely még borzasztó forró. A melléte álló
hordó víz prima tenne a bűfésre, de egyedül nem bír ve-
le, így Tiipoco segítségére szor. Együttessen lefektü-
rik követ, amelyet Nico tett el, s elindult a piramishoz. Geor-
ge-né épp akkor költözik fel a tanyáira Pablo és a ge-

[illegible]

Műtár mind a négy követ sikeresen benyomta, kinyitott az út. George útjába csak néhány kapcsoló állt, melyek megfelelő elforgatása nem okozott gondot neki. Végül mindhárom megérkezett Karzok mesterkádósának színelhelyére. Ezek az utolsó képkockák, gonosz Istennel, Izalmunkkal, és persze banyu apóval.

Konczak Gábor

KLINGLING *Klingling Virgin*

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

48601266, 16MB RAM, 2xLD, WIN95

**Roppant szórakoztató és
szórakoztató**

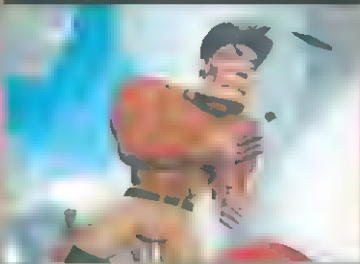
Teljesen lineár

88%

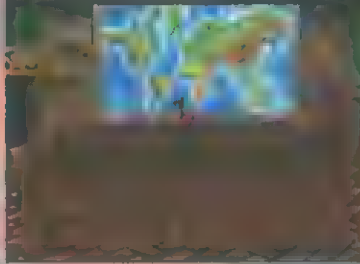
No, már itt az elején kiderül, hogy mi vár ránk. Repülők, gengszterek, hatalmas robbanások és egy csinos pipi. Juhéé!



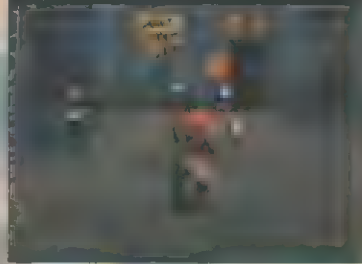
Ő Armstrong ügynök. Épp most küldött a másvilágra néhány ellenséges repülőt. A feje erősen emlékeztet Arnoldéra, nem?



A világtérkép elé állva tudjuk elkezdni a játékot. Ne felejsük el, hogy a sikeres küldetések után mindig jöjjünk vissza ide a HQ-ra állást menteni!



A játékban elég ötletesen van megoldva a lövöldözés. Húzzuk a ravaszt folyamatosan és nyomjuk azt az irányt, amerre tüzelni akarunk (akár átlósan is).



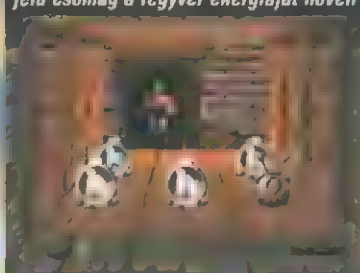
**Igyekezzünk minden ládát szétlőni
(a kicsiket is), mert minden energiára
és extra cuccra szükségünk lesz.**



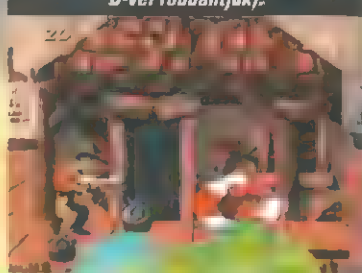
**Soha-soha ne álljuk két ellenfél közé!
Lassan előre haladva lödözzük le őket.**



**Minden házba és kapualljba
kukkantsunk be, mert helyenként
érdekes dolgokat találhatunk. A "P"
jelű csomag a fegyver energiáját növeli**



A házakat úgy robbanthatjuk fel, ha letesszünk eléjük egy bombát (Shifttel választhatjuk ki, Ctrl-lal letesszük, D-vel robbantjuk).



**Miután teljesítettük a feladatot,
menjünk a jelzett helyekre és a zöld
rakétával hívjuk a helikoptert.**



Ez itt a főhadiszállás. Jobbra lehet állást tölteni és menteni (a rádiónál), balra pedig a térkép (a játék kezdése) és a lőtér található.



Jó taktika, ha felváltva lödözünk állva és fekvő, mert ilyenkor a gengszterek nehezebben tudják követni mozgásunkat. Ne szégyelliünk lehasalni!



ÚJRA SZÓL A SZÁZLÖVETŰ!

AGENT ARMSTRONG

Nehéz elég nehéz a 3D miatt megtalálni a megfelelő ugrásirányt. Ennél a résznél például egész könnyű a vízben kikötni.

[illegible]

**Kentucky
Virginia**

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

PIU, 16MB RAM, 4xLD, 5VLA

80%



Stratégiai játékok teljes három dimenzióban? Hát ezt is megértük... Akik a Battle Isle-sorozatot immáron negyedik részét csak a neve miatt veszik meg, valószínűleg csalódnak fognak – igaz, ut hiszem ez kellemes csalódás lesz. Az új epizód ugyanis szinte semmiben sem hasonlít az elődökre, leszámítva azt, hogy a történeti háttér a Battle Isle 3-hoz kapcsolódik és az akció tavárra is fordulónként zajlik. Nincsenek hatszögletű mezőkre osztott pályák, eltűntek a különböző típusú járművek – csupán zsoldos katonákat irányítunk, viszont mindez egy abszolút profi, futurisztikus, Allens-stílusú 3D világban. Fantasztikusan szépen kidolgozott óriási gyáregységeket járhatunk be, s a komor hangulatú terepen még a szörnyek is – akár a Quake-ben – három dimenzióban jelennek meg. Többféle kameránézet közül választhatunk, sőt, az akció közben még az ellenség szemével is láthatunk egy-két részletet – akár csak egy jól megvágtott akciófilmben.

Lássuk hogyan folytatódik a történet! Az emberiség sikeresen kolonizálta a Scayra nevű bolygót. Memóriájában egy haleset folytán megszűnt az energiapajza, ami eddig elkülönítette a telepéseket a bennszülött Scay Gur nevű fajtól. Mivel az első kapcsolat megtörtént, az idegeneket egy emberi vírus fertőzte meg, miként folytán lélektelmes, vérszomjas szörnyekké változtak. Az idegen támadás visszaverésére és az esetleges túl-

INCUBATION

TIME IS RUNNING

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Csapatunk minden egyes tagjának meghatározott számú mozgáspontja van. Minden egyes lépés, lövés vagy bármely más cselekvés biza-

romereinket egy nyílás mellé odaállítva halomra lökjük az egymás után előbukkanó idegeneket, csak hogy – egy jó stratégiai játékhoz méltóan – ennek határt szab a korlátozott számú lőszer.

Rádásul minél kezdőbbek a katonáink, annál gyengébb a fegyverük (ami például be ragadhat egy kiadós vértüdő kelles közepén), ezért mondtam, hogy érdemes vigyázni a társainkra. Újencokat legfeljebb ágyútölteléknek, "hátvédeknek" érdemes beállítani. A tapasztalt

foghatunk egy tetszőlegesen kiválasztott helyszínen, ahol több (maximum négy) játékos nevét beírva automatikusan multiplayer módban indul a játék. Érdekesség a PBM-mód (ezt külön kell bekapcsolni), amivel "levelezve" lehet játszani (ha például ritkán találkoznak a gép mellett a játékosok). Ilyenkor kezdésnél kérészt kér a játék, nehogy később illetéktelen személyek kontárkodjanak bele az állásba. A főmenü Lead Game pontjával a korábbi állásainkat tölthetjük vissza, a Load PBM Game-mel pedig az imént említett levelezős játékot folytathatjuk.

LEVELEZŐS JÁTÉK

Ha az egy játékos hadművelet megkezdése mellett döntünk, egy rövid közjáték következik, ahol megismerhetjük hőseinket, és a holgyár érkeztől legújabb híreket. (Ilyen jeleneteket majd a főbevezető után is láthatunk.) Ezután Scay-Hallwa városának a térképét láthatjuk, ami nem is annyira térkép, mint inkább egy látkép, amelyen a jobb gombot lenyomva bejárhatjuk a várost. Rajta kívül megjelöljük azokat a helyeket, ahova küldünk (Enter Location). Ahol két ember találkozik, ott eligazítunk, ahol egy pisztoly jelenik meg, ott a felszerelésünket állíthatjuk össze, végül a lövöldözőz ataknál megkapunk egy küldetésnek. Ha a küldetés végül a várostól távolabb kerül, akkor a küldetés újabb cuccokat rejt el, de nem mindig nyílik lehetőség. Ha azon nem tehetjük, menjünk csak el!

A barna ruhás dékát mindenáron meg kell védelmeznünk



előző felkutatására a hadiflotta egy különleges csoportot küld a helyszínre. Ennek irányítása lesz a feladatunk.

Noha manapság a Command & Conquer-tel real time stratégiai játékok élénk virágkorukat, a Blue Byte mégis egy fordulónként zajló program fejlesztése mellett döntött. A nagy múlttal rendelkező német cég ezt pontosan azért tette, mert szerintük a valós idejű csatákban túl sok a véletlen tényező, magyarul miután haiba küldünk egy csapatot, már nincs beleszólásunk a küzdelembe. Ezzel szemben az Incubationban semmi nem múlik a szerencsén: minden csakis attól függ, hogy adott helyzetben helyes vagy helytelen parancsokat osztogatunk. Véletlennek legfeljebb csak azt lehet nevezni, ha mondjuk egy újencot legha nagy távolságból sikerül eltalálnunk egy szörnyet.

Adadjuk az irányítást az ellenségnek. A feladat többnyire csak a továbbvezető út vagy a kijárat elérése, de néhol bizonyos dolgokat/személyeket is fel kell kutatnunk. Az akciójátékoktól eltérően itt nem az a főnyeg, hogy minden idegent kivirjúnunk – hiszen voltaképpen ok is csak a idegenek – hanem kizárólag az, hogy épségben vezessük át embereinket a veszélyeken. Úgyan kevésbé tehetséges játékosok egy-két fős veszteséget bekalukálhatnak, hiszen csak a csapat vezetőjének és (ha van) a védelmezett személynek kell életben maradnia, de a pályák úgy lettek megtervezve, hogy a jó stratégák veszteség nélkül is végezhetnek. Ha elég talpraesettek vagyunk, sosem lesz szükségünk zöldfülű újencokra; katonáink egyre harcoltettebbek lesznek. Embereink tudási szintje az ún. skill pontok begyűjtésével nő – ilyeneket akkor kapnak, ha harcban elfegyednek, és természetesen győztesen kerülnek ki abból. Ez alapján mondjuk kézenfekvő lenne az a megoldás, hogy az

nyes mennyiségű mozgáspontot vesz igénybe. Ha ezeket elhasználtuk, akkor kell a Next Player gombot választanunk, amivel

Az idegen körül van fogva – most már nem menekülhet a lángszóró elől



3Dfx kártyával mindjárt más a látvány

ha rámegyünk a Weapon Select képernyőre: itt láthatók, melyek azok a fegyverek, amiket a katonánk már képes használni. Amennyiben ilyen választottunk, megjelenik a Buy Item ikon amivel a vásárlást nyelbe üthetjük. A fegyvereken kívül a Select Equipment pentail az amint leírt módussal más felszerelési tárgyak is megvásárolhatók: ilyen például a robótanyag az idegenek járatának behatolásához; a pajzsok, amikkel védekezhünk lehetünk; az elsősegélyesek, amikkel gyógyíthatjuk magunkat; vagy a doppelgänger, amikkel a mozgáspontjainkat növelhetjük. A két leghasznosabb dolog a jetpack (falakon is átrepülhetünk) és a zászló (segítségével az adott katonánk irányíthatja a többiekét). Ez utóbbit annyit tesz, hogy három képernyőre költöztette a többiek példáját jól láthatóan.

Minél nagyobb a fegyver, annál nagyobb a tűzijáték



először a Unit menühez jutunk, ahol a Recruit Unit gombot kell felraknunk. A katonáinkra kattintva pedig átnevezhetjük a katonáinkat. Egy-egy katonának csak a képességeinek megfelelő fegyverek adhatók, tehát kezdőként csak a leggyengébbeket lehetünk felrakni. A többi fegyvert – persze csak akkor, ha van rá pénzünk, azaz equipment pontunk. A

Unit menüben lehetünk Command Unit, illetve az olyanok, akiket nemcsak parancsnokként, hanem az elismerés miatt is felrakhatunk.

A katonák mindig a leggyengébbek, de a leggyengébbek is lehetnek. Ha ezzel megva-

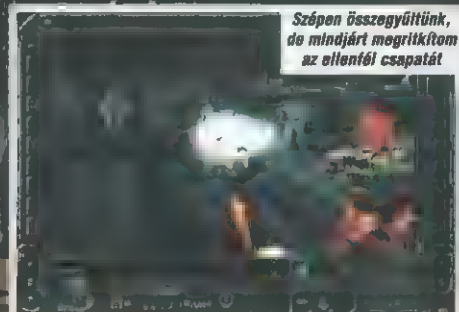
gyunk, kattintsunk rá újra a katonák bevezetése (Next Player) gombra. Embereinket kattintással választjuk ki, ezután a mellettük megjelenő kis ikonok mutatják, meddig sétálhatnak el az adott fordulóban belül, a karikákban lévő számok a még megmaradó mozgáspontokat jelzik. Ha ellenséget látunk (a távolságban, simán rákattintva nyithatunk tüzet. Az akció a torábbiakban felsorolt mozgáspontból szorozható, a négy nézet ikonja a jobb szélen látható. A nézeteket a jobb egérgombot nyomva lehet scrollozni, kattintva a jobb gombon pedig forgathatjuk a fegyver megjel. (Ezt megtehetjük a kurzorgombokkal is.) A nézet ikonok alatt a katonákhoz tartozó játékos neve látható.

duló visszaállítása, végül a legutóbbi misszió újrakezdése. Van még egy piros ikon is, azaz feladhatjuk a menetet. Ha legalább visszakér a mutatót, a katonák környezeti paramétereit állíthatunk, de a nehézségi fokozatot (difficulty) csak a térképen módosíthatjuk.

Térjünk rá a kontrolpanelre! Balra láthatjuk emberünk tulajdonságait, mellette pedig a fegyverére vonatkozó információkat, azaz: hány pontba kerül egy lövés, mekkora sérülést okoz, és mennyi lőszer van még. A fegyver mellett a figura még meglévő mozgáspontjai láthatók, utána pedig az egyéb eszközök kaptak helyet. Tölténytáskát különböző érdekes vásárolni, mert azaz kétszer annyit lőszerünk lesz. Ezek után jöhetnek a cselekvés ikonok, majd a radar, amin az ellenség irányát és az ellenség mozgását is nyomon követhetjük.

csak a szíves játékban van mind 30 katonánk, amelyek során 11 teljesen különböző idegen faj harcmódot kell kikapcsolni. A Game Ther például csak a hűtési rendszer, míg a tüzet köpködő, kagyló hasonlító Cy-Gon csupán akkor sebesítható, amikor kiépül – vagyis csak a kagylókat lehet elpusztítani. A poklarmájú Dec Ther életveszélyes min-

Szépén összegyűltünk, de mindjárt megölték az ellenfél csapatát



gőse, mert hatású váladékával kamikaze módú támad, mert környezetén kívül önmagát is lespirálja. Ha másképp nem megy, ellenfeleinket ki kell sebezniük: ilyen trükk például az, amikor rácsapunk őket egy összegyűlt pállóra, amely a többi ellenfél számára annak rendje s módja szerint azonnal leszakad. Mint ahogy már említettem, az ellenség akció gyűjtő 30-ban zajlik, olyan részletekkel kidolgozott terepen, hogy egy közepes Pentium már épp hogy csak tényleg sebességgel képes megjeleníteni az SVGA grafikát. Még szerencse, hogy ezt az apróságot egy 30fx kártyával át lehet hidalni. A katonák köz megmozgathatók, talán nem is csoda, hogy a katonák mindig egy katonára is mellékeltek az ellenfél csapatát.

to, valamint a mozgáspont ikon, amivel információk kaphatók a katonák állapotáról. A hal száma mindig a katonák mozgáspontjaitól függ, de nem is egyenlő a katonák mozgáspontjaitól. Sorban felül a következők választhatók: az aktuális pozíció megjegyzése, az eltárolt pozíció visszahívása, állásmentés játék közben, állásmentés.

A CSELEKVÉS IKONOK!

- Pajzs** védekező állásba helyezkedhetünk, magyarral az ellenség fordulójában katonánk automatikusan tüzet nyit a közelében támadó ellenfelekre. – 2 mozgáspont
- Elősegély** gyógyíthatjuk magunkat vagy a mellettünk állót (ha van nálunk elsősegély csomag). – 1 mozgáspont
- Jetpack** ha olyan fegyverünk van, ami két üzemmódban működik, ezzel válthatunk köztük (például a lángszóróval nem csak egy lényt, hanem kisebb területeket is lángba boríthatunk).
- Doppelgänger** ezzel szedhetjük be a doppelgängereket, amelyek hatása egy fordulóig tart.
- Zászló** valamennyi mozgáspont felhasználásával a karakter kipihen a fáradalmait – hasznos lehet például akkor, amikor emberünk pánikba esik.
- Command Unit** csak akkor aktív, ha katonánk valamilyen használható/mozgatható dologgal szemben áll. Ezzel kell a lódákat és az ajtókat kinyitni, a kapcsolókat működtetni, vagy a hordókat tologatni. – 1 mozgáspont

Kiadja: Blue Byte

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCO, WIN95

94%

A mikor a CoVboy azt mondta, hogy írjam meg a Jedi Knight-cikket még nem gondoltam, mekkora terhet veszek a nyakamba. A Dark Forces annak idején nagyon a szívembe lópta magát, és sokak véleményével ellentétben teljes egészében meg voltam vele elégedve. Tetszik az egész Star Wars-világ, ismerem is vala-

köz. Annak idején a Dark Forcesben a fegyverek és a figurák keze például elég jól ki volt dolgozva. Itt valahogy nem tetszik. Aztán ott a sebesség. Hát P120 alatt (de az a minimum!) ne is várja senki, hogy jól fog játszani és a 32 MB RAM is édeskeves. Ne haragudjon a világ, de ne szaladjon már el a ló ennyire a tisztelt programozó urakkal – ne

maguknak írjanak játékokat, hanem az átlagembereknek. Most majd az lesz, hogy minden hónapban kell venni egy pre-

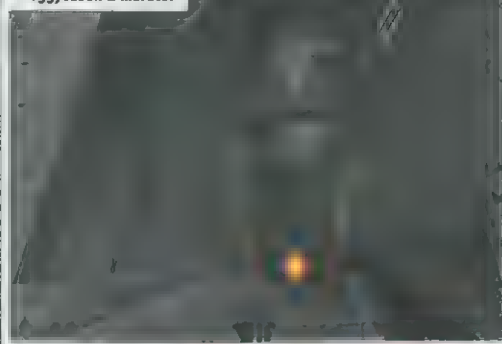
használgák, hogy rommá fényezzék magukat: "Behajítottam egy új protyót a masinámba, 4x83MHz-en pötyögött, nem is rossz a ketyere". Be felvitte az Isten a dolgát egyeseknek!) Komolyan mondom, még a Hexen II-is ezerszer jobban néz ki (még 3Dfx nélkül is), mint a JK, pedig az aztán nem egy top játék.

Azt vajon miért tudták

úgy megrajzolni, ahogy? A Turok miért lett olyan szép? A

Quake 2-t hogyan sikerült olyanra megcsinálni, hogy az ember hátán feláll a szőr a gyönyörűségtől (már a demo alapján is)?

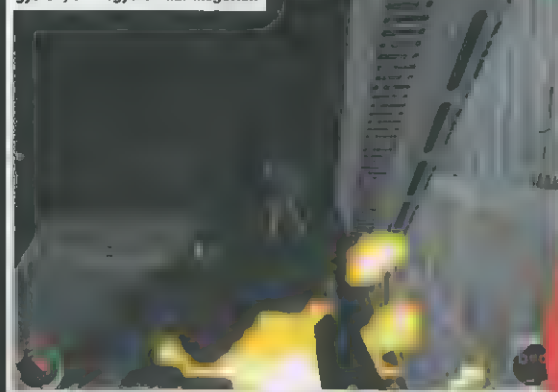
Ennek az AT-ST-nek elég meggyőzőek a méretei



"JEDI VAGY NEM JEDI?"
LAIPT TUDOM!

Vissza a játékhoz. Szóval az ügye a második rész. Kár, hogy valaki azt hitte, ő is tud olyan sztorit kitalálni, mint George Lucas. De nem tudott, ezért ez az egész baromság, hogy az első részben még egyszerű zsoldosként funkció-

Már megint itt van az a Greedo
gyerek, akit egyszer már megöltek



menyire, így bizakodva vártam a játékot. Amikor megjött és játszottam vele egy kicsit már tudtam, hogy bajban leszek a cikkel. Mert ez a játék nem igazán jó.

A NÉV ISMÉT ELADJA
A JEDIK

Szerintem aki megveszi ezt a játékot, az elsősorban a neve miatt veszi meg, mert talán alig van olyan himnusz (még a nőneműek között sem sok) egyed, aki

cit minden új játékhöz? Többet észrevettek már rajtam kívül is, hogy ezek a megalománias játékkészítők rövidesen megölik a PC-t (kár érte). Egyébként meg a bűlem kifordul egyes újságíróktól (nem találtam jobb szót azokra a "kollégáimra", akik minden hónapban kapnak egy oldalt valamelyik nivós számítésmagazinban és azt arra



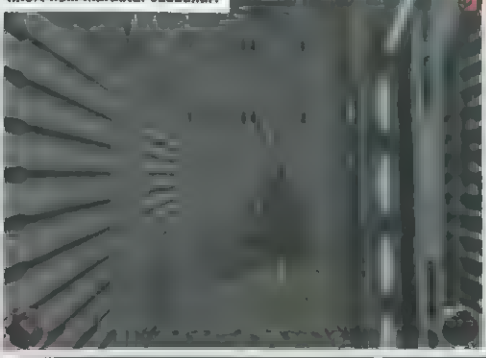
DARK FORCES II: JEDI KNIGHT

Szerintetek ezek a figurák
jól néznek ki?



me látta volna többször is a trilogia epizódjait és egy Star Wars-játék ugyebár csak jó lehet. De ez nem annyira jó. Ott kezdődnek a problémák, hogy a Jedi Knight tipikusan olyan játék, amelyet a kedves programozók a jelenleg létező LEGJOBB gépkonfigurációra írtak, csak és kizárólag csúcsgépeken lehet teljes pompájában élvezni és tudomásom szerint ilyen gépe még nincs mindenkinek. Hiszitek vagy nem, 3D-s gyorsító kártya nélkül úgy néz a JK, mint egy rakás ****. Sőt, végtelenül pixeles, kellemtelen grafika, idegesítő mozgás, vadállat ellenfelek és ráadásul állati ne-

Miért nem maradtál Jabbanál?



QUAKE WARS ÚJRA



náló hősből hirtelen Jedi lesz – ez anyhán szólna nevetséges. A flücskáról kiderül, hogy édesapja az "örök Jedi-vadászmezők" titkának tudója (vajon hol volt ez a pali a Csillagok Háborúja idején?). Nem is beszélve a hét főellen-ségről, akik állítólag sötét Jedik – van közöttük egy-két olyan figura, akik maximum a Mos Eisley-i kocsmában lehetnének törzsvendégek, nem Jedik. A következő részben már úgy fogják árulni a Jedi-igazolványt, mint a buszjegyeket? Vagy Darth Vader tablottákat osztogatnak majd a Jedi-mesterek? Röhej. No akkor az újdonságokról. Bizonyos számú teljesített pálya után emberünk szert tesz egy-egy Jedi-csillagra. Ezeket a csillagokat Jedi-képességekre válthatjuk be, melyekből négyféle van: az egyikkel magasabbat tudunk ugrani, a másodikkal gyorsabban futni, a harmadikkal "elszippanthatjuk" ellenfeleink fegyverét, a negyedik pedig a speciális Jedi látás. Ez elég jópofa ötlet, hiszen igazodik a filmhez. A játék

egyik sarkalatos pontján szembekerülünk egy altüst nélküli Dark Jedivel. Kétféleképpen is lá tudjuk győzni: vagy vadállat módjára üldözzük a hajójáig, és ott végzünk vele, vagy mindig egy kicsit megvagdossuk és visszacsúszjuk őt a mi területünkre. Az első variáció után a sötét oldal lovagjai leszünk (Dark Jedi), a második, elegánsabb megoldással a jó oldalt választjuk. Ettől kezdve a megfelelő oldal Jedi-erőjét használhatjuk, ami további négy főbe különleges képességet jelent. Állítólag egy jó Jedi sokkal gyengébb, mint egy sötét, szóval bátran legyünk rosszak! Aztán elég érdekes az is, hogy a különböző pályákon alig van néhány téle ellentét. A Dark Forcesban legalább hírodalmi területen járunk, ezért leginkább csak a gárdistákat kellett irtani, meg-

Az Erő nagyon velem van



egy-két tisztot. No a JK-ban bevállalták azt, hogy egy városba teszik a történetet, akkor kellett volna legalább 9-10 különféle élőlényt rajzolni (azt a szegény Gree-

itelték: szóval az egyik pályán be kell juthunk Jerec bázisára, DE itt van két bizonyos ajtó, ami nem nyílik ki az Istennak sem. Nos, az a megoldás, hogy csúszunk egy lépcsőre az ajtóhoz, másszunk fel kinyíló ajtó tetejére és másszunk be a szervizcsatornába (közvetlenül így kell, de ennél azért jóval

dot már rég belátta Han Solo az első részben, hogy kéne békében nyugodni, vagy legalább más maskarát adtak volna szegényre, mintha

azok a szerencsétlen zöld lőnyök csak egy-fajta ruhában tudnának létezni). Szerintem ronda dolog egy valamikor tökéletesen kitalált világról úgy lehúzni újabb bőröket, hogy semmi érdemlegeset sem tesz hozzá az ember. Egyébiránt csak azért merek ennyire negatívan nyilatkozni a játékról, mert a cikk megírása előtt megkérdeztem 5 ember véleményét és mindenki nagyjából ugyanazt mondta: 1-a program nem jó (ami szép benne, az a Star Wars világ miatt szép), 2-csak azért játszottak vele, mert szerették a filmet. Persze-persze, egy bika gépen jól néz ki a grafika, de ettől a játék még nem jó. Egy kicsit erőltetettnek érzem ezt az egész Jedi Knight-kérdést. Többet vártam, csalódtam. Van mondjuk ennél sokkal rosszabb játék is, de azért mégis... Nem beszélve arról, hogy a főellen-séget, Jerecet nem lehet megölni (legalábbis állati nehéz), mert mindig begyógyítja magát. Akkor ő most Dark Jedi, vagy nem? Ellentmondás, ellentmondás hátán. Mindenesetre nem húzom le az értékelőben a programot, mert azért annyira nem rossz – de csak átvatosan! Összességében azt ajánlom, hogy csak az vegye meg a Jedi Knightot, akinek bőven van rá pénze. Mert elég rossz érzés lehet hazavinni valamit, ami kibontva és felinstallálva már nem olyan rézsás, mint azt elvárunk tőle. Végezetül kitérnék a játék egy olyan részére, amit lobben is problémásnak

Jedi Jedi ellen – hol tart a világ?



bonyolultabb a dolog a gyakorlatban). Van itt pár kód is, hahaha tudjátok használni (a kódokat a "T" gomb megnyomása után Return-nel tudjuk kiadni): JEDIWANNABÉ, REDS, RACCOONKING (az a Jedi format), IAMYODA (jó Jedi), SITHLORD (Dark Jedi).

A leírás elkészítéséhez ALEX járult hozzá (hardware rovat azért továbbra sem lesz).

MARTIN

Kiadja: Lucasarts

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P90, 16MB RAM, 2xCD, WIN95

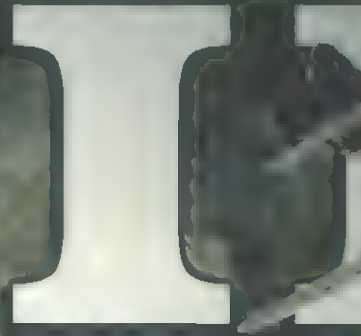
77%

RCES II NIGHT

A rohamgárdisták nem ismertek fel, talán azért olyan tétovák



A koncepciója egy mondatban összefoglalható: egy mar-
rasként is tekinthető
magyar sokkal madár-
szóval és egy-egy
madár szóval.
Ez a koncepció:
mindenféle bár
mondatok és szavak



A Blitzkrieg vége: díszszemle a washingtoni Capitolium előtt

[illegible]

20/20

Kiadja:
Mindscape

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E H O N A

P100. 16MB RAM. 2xCD. 5VGA. WIN95

93%

tovább. Ha megvagyunk a karbantartással, még néhány speciális dolog is állíthatunk, például megválaszthatjuk a kocsik típusát is – aztán irány a következő verseny. A Simulation az egyetlen mód, ahol a menetek között lehetőség van állásmentésre is.

A Time Trial időmérő gyakorlást jelent bármelyik kiválasztott pályán. Ha azonban ezt így önmagában nem találjuk elég izgalmasnak, akkor a Ghost Car (Ghóstit) kapcsolhatjuk be.

A Start Rallyn belül az utolsó menüpont a Custom. Ezzel bármelyik pályán (beleértve a sajátjainkat is), bármelyik kocsival, bármilyen időjárási tényező mellett versenyezhetünk, és a Car Setupnál még az ellenfeleink IQ-ját is beállíthatjuk. Ez egyfajta "barátságos mérkőzésnek" fogható fel – osztott képernyőn kétjátékos mód is választható.

A Networked Rally-ra kattintva hálózati játékokat kezdhetünk, amelyekre maximum nyolcan kapcsolódhatnak rá. Most csak az Options menü van hátra, ahol sorrendben a következők állíthatók meg: megnézhetjük a rekordokat, állíthatunk a Simulation módhoz, visszajátékosokat tekinthetünk meg, pályák és kocsik listáját nézhetjük meg, és össze tudunk tenni egy új pályát. A program irányításán és a kocsik beállításánál állíthatunk itt (itt állíthatjuk be például a felbontást is), végül újra megnézhetjük az információkat.

Mivel a pályaszerkesztés az egyik legfontosabb újítása a programnak, ezért most részletesen megvizsgáljuk, hogy csak azért is, mert a szerkesztés menete nem is olyan egyszerű.

A Track Editor belüli a **Create Track** kezelhetünk új pályák építésének. A Modify-jal módosíthatjuk a már meglévő pályákat és a Delete Trackkel törölhetjük a feleslegeseket. Ha ki akarunk másolni egy pályát egy már meglévő szintről, azt a Copy-val tehetjük meg. A Play-jel a kész művet tesztelhetjük. Amint nekifogunk a pályaszerkesztésnek, újabb menü jön elő. A pályák ún.

szekcióiből állnak: maximum nyolc ilyen részből áll egy pálya – a jobbra/balra billentyűkkel váltogathatunk közöttük. Az Add-del csatlakoztathatunk egy újabb részt, a Delete-tel törölhetünk egy már meglévőt, a Move-val pedig átrendezhetjük a szekciók sorrendjét. Ha egy részt különösen szimpatikusnak találunk, azt le is másolhatjuk a Copy-val. A lényeg azonban még csak most jön: az egyes szekciók vonalát és minőségét a Section Details-szel módosíthatjuk. A pálya nyomvonalát tulajdonképpen nem is rajzoljuk meg, mi csak szakszerűen állítjuk meg a különböző tulajdonságok határait. A táblázatban láthatjuk a következők fülét: a pályák típusa

(Bends), kanyarok íve (Camber), szélesség (Width), hosszúság (Length), domborzat (Hills), bukkanók (Surface), utfelszín típusa (Terrain), véletlenszerű tényezők (Random). Ezek a kapcsolatok egy kicsit összetett módon állíthatók, ha ugyanis ha hozzájárulnak, az azt jelenti, hogy a jobb oldali tényező az előzőtől nagyobb területet érint. Értelmeszerűen a mindegyik ki- jelező balról jobbra mutat minőség növekedést, ha tehát például azt akarjuk, hogy dombos legyen a vidék, a domborzaton az összes kapcsolót balra kell vinnünk. Azokon a k

jelzőkön, amelyeken több kapcsoló mutatja az arányokat (például a bitumenes/kavicsos/sáros pályafelszín arányát) megtekinthetjük a pályák típusát. A táblázat körül még a következők állíthatók: a pályák beállítását véletlenszerűen határozzuk meg, Reset – ezzel alapbeállításba állíthatjuk az összes kapcsolót.

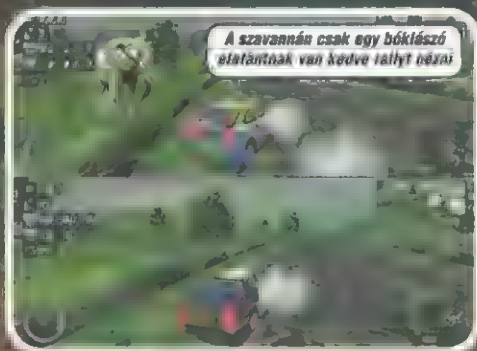
Scenery – ezzel az úti menti tereptárgyak megjelenését állíthatjuk meg. Kattintva véglegesíthetjük úgykódosunkat. A Scenery-nél a beállítás a terep típusától függ: az 1-es jelező 1 fűt meg bekorot, a 2-es házakat – a 3-as nem lehet tudni, csak miután teszteltük a pályát.

A Track Details-szel pedig a pályák adhatunk újabb pályát a meglévőkhöz. A Delete Trackkel pedig törölhetünk egyet. Ha a pályák egymás utáni sorrendje nem felel meg, az egyes pályákat a Move Track-kel tudjuk átmozgatni. Végül a Track Details-szel a pályák időjárását határozhatjuk meg, valamint a pályák egy-egy szakaszának

Éjszaka és szakadó hó – mi jöhet még?



A csúszós út és a hóesés ellenére Golfommal már ott loholok a többiek nyomában



A szavannán csak egy bókifésztő eltalálnak van kedve talált nézni



Valami tehetségtelen fajtánk a kiszorításomat próbálkozik



A sivatagi homokvízharban szinte csak a fák jelentenek némi tájékozódási pontot

A terep típusát a Scenariónál lehet meghatározni, itt választhatjuk ki, hogy a pályát egy brazil dzsungelen vagy az ausztrál sivatagon vezessen át az út.

Azt is itt állíthatjuk meg, hogy véges (point-to-point) vagy kör alakú (circuit) legyen a pálya.

A Track Code egy igen érdekes és hasznos találmány: az elkészült pályát a gép egy kódsorral alakítja, amit ha lemásolunk, odaadhatjuk az egyik haverunknak, aki így kipróbálhatja a művünket a saját gépen – már amennyiben megvan neki is a játék. Mielőtt próbákoztok, megnézhetjük előre is a pálya nyomvonalát.

Az elkészült pályákat a Level Editorral állíthatjuk össze kész szintekké, ha úgy tetszik bajnokságokká. Load Levellel behívhatjuk az előzőleg már elmentett szinteket, és tovább dolgozhatunk rajtuk. Ha elkészültünk egy szinttel, Save Levellel mentünk ki. A Create New Levellel teljesen új szint építésébe foghatunk, ezzel

Nos, ezzel sikerült is átvennünk ennek a külön játékának a legfontosabb menüjét, romló a többivel már boldogultok. A játékok minden tekintetben csak jót lehet mondani: az egyszerű irányításnak köszönhetően a kezdők is könnyen tudják irányítani a kocsikat, a profik pedig a műszaki beállítások finomításával bíbelődhetnek – igaz, véleményem szerint az irányítás szempontjából azért még mindig a Screamer 2 és a Sega Rally az asz. A pályák előtt közvetlenül a CD-ről klassz technos vagy leplezetlenül Robert Miles stílusában rögzített számok hallhatók, a hangeffekteket tekintve pedig a mifférer egyfolytában mondja – az amúgy táblákkal is jelzett – útirányt. Csak egy dolog nem tetszett a játékokban: ha már sérülnek az alkatrészek, igazán megoldhatták volna, hogy a borulások után a kasztnin is mély horpadások ekvivalenciájának – bár lehet, hogy ez részéről már csak kö

ros maximalizmus.

V. Z.

International rally
Kiadja: Europress

L A T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T O S S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P100, 16MB RAM, 1xCD, SVGA, WIN95

92%

A POKOL TORNÁCÁN

Néha azon kapom magam, hogy tizen-egynehány jellelkellettel töltöttem el olyan sok időt, hogy még mindig foglalkozom vele. Csak bízom az előzetes képekben és a nyugati magazinoktól várom a csodát, aztán rendszerint a legjobban beharangozott névből lesz a legcsúfosabb bukás. A Resident Evil PSX-en azon a napon a szívenbe lópta magát (végig is játszottam nyomban), amikor megérkezett és számítottam rá, hogy a PC-s verzió is jól fog sikerülni. Nem csalódtam. Egy apró malőről eltekintve (3D-s gyorsító kártya nélkül ugyanis nem megy) egy az egyben megegyezik a PSX-szel – tehát SZUPER!

Ez a 3D-s kártya buli meg úgyis előbb-utóbb minden játékhoz kellőni fog, tehát nem azt már most gyűjtömi rá a piact.

A Resident Evil egy horror kalandakció játék, lényegében az Alone, in the Dark nagytestvére. Szereplőinkkel egy hatalmas viktorianus házban kell helyongatni (legalábbis képzetben), tárgyak és bizonyítékok után kutatni, logikai feladványokat megoldani, tárgyakat használni. Mellek a ház szobái és folyosói tele-tele vannak zombikkal, félig elrothadt kutyákkal és mindenféle randa dögökkel – a játékos rövidesen ráébred, hogy itt (főből) van szó, mint egyszerű kísértetűről. Gyakran jönnek be játékok közbe átvett animációk is, tehát nyugodtan készülhetek a legjobbakra.

A történetnek csak a legelejét ismerjük: egy Racoon nevű városban furcsa, ügyszólván rémisztő események történnek, démonok parázdálkodnak, egyre több a hulla – érthető tehát, hogy a titkok feltárására egy kommandós csapatot küldjenek a helyszínre. Persze a csapatnak is hamar nyomára vész, így újabb külföldi mentő indul útnak. Amikor helikopterrel le szállnak a városka közelében rövidesen elkezdődik az örület...

Innen már az intro mutatja be a történet további alakulását, mi pedig választhatunk, hogy a férfi vagy női főszereplővel akarunk-e pontot tenni a halmazok végére. A férfi jelenti az erősebb nehézségi fokozatot, mert ő kevesebb tárgyat tud felvenni, kezdetben csak egy kés van nála és speciális kiképzettsége sem olyan sokrétű, mint Jillé, a társáé. Chris ugyanis nem ismeri a tolvajkulcsok használatát (ezért vele több kulcsot kell megkeresni) és kímából is gyenge (itt jön be a képbe Rebecca, a másik

kommandós lány). Tehát első nekifutásra érdemes a nőcít választani. Később azonban (ha már sikeresen végigvittük a játékot) mindenképpen érdemes Chriszel is nekiindulni, mert vele a történet egészen új színezetet kap és még egy új szereplővel, Rebecca-val is ténykedhetünk egy kicsit. A játék során több alkalommal van lehetőség alternatív problémamegoldásokra (egy-egy nagyobb ellenfelet többféleképpen is meg lehet ölteni, nem muszáj minden feladatot

tot végrehajtani), ami tovább nyújtja az "élvezhetőségi" tényezőt. Végeredményben legalább hat különböző meggyerést láthatunk

eztől is függ, hogy mennyi "bizonyítékot" találunk meg a játék során) és ez azért nem semmi. A meglepetéseknek ezzel még nincs vége, mert a meggyerés után újrakezdve a játékot, a tárgyak között találunk majd egy kulcsot, amely egy eddig kinyithatatlan szobát tár fel előttünk... Sőt, ha 3 óránál kevesebb idő alatt visszük végig a Resident Evil-t, egy igen érdekes fegyver kerül az arsenálunkba!

Nagyon-nagyon tetszik a játék története. A kezdő akciófilm-séma rövidesen krimibe, majd thrillerbe esap át, végül kökémény horrorba fordul. A szöve-

Barry pontos lövése példaértékű

A játék grafikája elsősorban a grafikusnak, másodsorban a 3D-s kártyának köszönhetően fantasztikus. A helyszínek és a hanghatások megközelítőleg tökéletes összehangban állnak, gyakran tényleg olyan ijesztő és hirtelen dolgok történnek, hogy azt sem tudja az

RESIDENT EVIL

Ez nem is olyan szorult helyzet, mint amilyennek látszik

ember, hova kapjon. A régi házba a játék elején egyáltalán nem illeken a szörnyek, ezért az egész millió valahogy bizarr. Később a föld alatti laboratórium következik, melynek nedves falai és visszhangzó termek még a kötélledeket is felhorzsolják. Érdekes, hogy a játék ügyességi szempontból egyáltalán nem nehéz, legalábbis másodsorra minden akadályt sikeresen lehet venni. A logikai feladatokon már inkább előfordul, hogy fennakadunk, de pár óra (esetleg egy átvirrasztott éjszaka) után azokat is ki lehet okoskodni. A legrosszabb esetben elő kell venni az 576 KByte 1996/9-es számát, melyben Vári Zoli bevezet titeket a Resident Evil legmélyebb bugjaiba.

A játéknak rövidesen megjelenik a folytatása (először PSX-re), melyet az ECTS-en már volt alkalom megismerlni. Leginkább az előtt szembetűnik, hogy a háttörök sokkal mozgalmasabbak és "sűrűbb" az akció is. Gyánitom, hogy ez esetben a második epizód felülmúlja majd a "felülmúlhatatlant". Sőt, rövidesen kijön a Resident Evil Director's Cut (rendezői változat), amelyben minden olyan horror részlet is benne van, amelyet először "kivágtattak" a cenzorok (pl. amikor megtaláljuk a második kommandós társunkat a torlaszon, a palló teljesen szét lesz transzírozva és ráadásul ránk is támad!). Ebben a változatban új kameraállások és ha jól tudom egy-két plusz helyszínen is lesz. Alig várom...

MARTIN

EZ viszont elég gázos szitu!

Ó, ha leengedtem volna a vizet...

Elég "púp" a grafika, nem?

vége

Az ember, hogy már nem sok lehet hátra, ezért siet, kapkod, menekül – emlékszem, hogy vijjogott a szíréna, én rokontam a kijáráthoz, lelki szemeim előtt már láttam a meggyerést...és akkor megremegett a föld, repedt a beton...rendesen kész voltam a hulláig.

A Resident Evil előnyei közül sorolható a végtelenül egy-

szorú és praktikus kezelhetősége. Először kicsit talán furcsa, hogy relative kevés tárggyal tudunk operálni és a gazdagon megrajzolt helyszíneken (talán a PSX változat hátterei mintha még szebbek lettek volna) alig van valami, ami számunkra érdekes, de ne ijedjünk meg – minden a helyén van. Nagyon jól használják szereplőink a fegyvereket, habár néha előfordul, hogy olyan kameraállásba kerülünk, amelyből az ellenfél pont nem látszik (jó néhányszor elvezettem emiatt). Legjobb (és legtakarékosabb) megoldás az, ha közel engeditek a zombikat és a shotgunnal fejbe lövitek őket. Elég sok gyógyító fű is található, de ezeket ajánlatos okosan felhasználni (kombinálni kell a zöldet a pirossal és csak akkor edd meg, amikor vérszenen lefogyott az energiád).

resident evil

Alkotja:

Virgin

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T O S S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

PRO, 16MB RAM, 2xCO, 3D KÁRTYA

Félméteres + lebilincselő

92%

Vigyázat: a kukacok ismét itt vannak, s már el is lepték az 576 Shopot! No persze nem kártevők inváziójáról van szó (furcsa is lenne így december tájékán), hanem csak annyiról, hogy "Írtd a férgebbjéit!" felkiáltással ismét belevezethetjük magunkat a csúszómászók háborújába. A világszerte hatalmas sikert elért Worms folytatása minden szempont-

Leszűrve a tanulságot: ha csakis a valós időben generált 3 dimenziós grafikájú akciójátékoktól jössz lázba, akkor jobb, ha máris elfeled az egészet. Ha azonban gondolkodtató és mellesleg mulatságos akcióra vagy kitérve, akkor a Worms 2 a te játékod. Hiába csak egyszerű, rajzolt terepen zajlik a háború, a rengeteg fegyvernek és a több milliós véletlenszerűen

nál láthatjuk a szöbe jöhető csapatokat, innen válogathatjuk össze a következő csata résztvevőit. Ha csak egyedül vagyunk, választhatunk ellenfélnek CPU játékos is. Gépi csapat többféle képességgel is rendelkezősünkre áll – kezdésnek persze maradjunk az Easy-nél. A megélvőkön kívül alkothatunk új csapatokat is (Create New Team), vagy módosíthatunk a korábbiakon (Editing a Team) – legalábbis azok, amelyek még nem vettek részt ütközetben. Ugyanitt,

annak grafikáján módosíthatunk. A legérdekesebb innen a terep generálása, amivel saját kérésű pályákat alkothatunk, amelyeket aztán

Természetesen az eddig leírtakkal most csak nagyon felületesen tekintettük át a menürendszert, de hát a további részletezésnek semmi értelme: az 576 Kbyte által mellékelte magyar nyelvű kézikönyvből minden kérdésekre választ kaphatunk.



ból kiállja a próbát az igényes közönség elvárásaival. Bájos külső megjelenésével az újoncokat azonnal megnyeri, az "öreg motorosok" pedig vadonatúj trükkökkel, fegyverekkel ismerkedhetnek meg.

De ha már az újoncokat szöbe hoztuk, lássuk miről is van szó! A csaták a következőképpen festenek: adva van egy hagyományos, két dimenziós, és persze szétrombolható terep, ezen helyezkedik el az 1-6 férgec-szapat. Minthogy a játéktér több képernyőt is kitesz, az egér elmozdítására egy frankó, térhatású parallax scroll jön működésbe. A játék fordulónként zajlik, vagyis az egyes játékosoknak meghatározott idő áll a rendelkezésükre: ezalatt kell kiválasztaniuk a számukra szimpatikus kukacot, s elvégezni vele a szükséges lépéseket, majd tüzelni. A tüzelésnél a lövés erősségét és irányát kell megadnunk; ezután már csak les-nünk kell, hogy oda csapódj-e a bomba, ahová akartuk. Ha nyílt terepről tüzelünk, jobb lesz el-
tűnni onnan – szerencsére még néhány másodpercünk marad a fedezékbe vonulásra. Ha elmélázunk és lépés közben letelik az idő, automatikusan a következő játékos jön. Magára a csatára vonatkozóan is van egy időlimit, ha ezalatt egyik fél sem győzedelmeskedik, akkor jön a "hirtelen halál" – minnek során hőseink energiája 1-re csökken, s ennek következtében gilisztáink már egy találattól is azonnal életüket veszítik. Ha azonban még így is sokáig szöszmötölünk, egyszer csak arra lehetünk figyelmesek, hogy kukacaink lábát... pontosabban farkát hullámok nyaldosák. Valamelyik félnek végül tehát tényleg dűlőre kell vinnie a dolgot, különben mindnyájan az örvíz áldozatai lesznek. A küzdelem az utolsó száz kukacig tart, vagyis a cél az ellenfél csapatának totális megsemmisítése.

Forróodik a helyzet a saját csatamezőn

generált terepnek köszönhetően (a játékot bármennyiszer indítjuk újra, sőt, sőt, sőt, két azonos helyszínen játszhatunk), a program szinte időtlen távlatokra nyújt szórakozási lehetőséget – csak aztán nehogy túlzásba vigyük. Egy menetbe max. 6 játékos nevezhet be, vagyis ennyi csapat mérheti

össze egyazon terepen az erőt. Egyszerre összesen 18 kukac lehet a csatamezőn,

tehát a csapatok maximális létszáma eszerint alakul – ha résztvevő esetén már csak 3 fős csapatok jöhetnek számításba. Mivel a játékosok egyebár egymás után következnek, ez egy olyan játék, amit egyetlen gépen is lehet többen játszani – de akik megengedhetik maguknak a luxust, nyomulhatnak LAN-on, sőt Interneten is. Ha hálózati játékokat indítunk (Multi-Player/Network Play), sajnos mindegyik gépben benne kell lennie a CD-nek – igaz, egy gépről akár öt játékos is játszhat.

Ha "sima" egy gépes játékot akarunk, úgy a "Single Machine/Hot-Seat Play"-re kell kattintanunk. Ekkor egy menüpont jelenik meg. A Game Menüben határozhatjuk meg, hogy milyen játékot is akarunk kezdeni. A Team Pool

MAK U
KORNA

nál
állíthatunk

be olyan dolgokat is, mint hogy hány megnyert menetre menjen egy-egy meccs (közben átmentem eszperentébe), vagy hogy mennyi energiával kezdjenek a férgeink. Ha kiválasztottuk a csapatokat, csupán egy kattintás a GO!-n, és máris kezdetét vesz a gyilkos küzdelem.

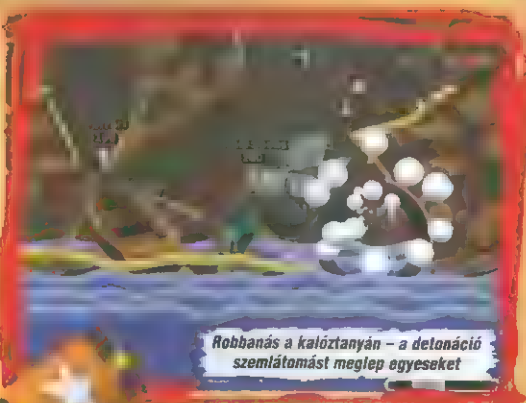
Az óvodai csatázgató-sokon kívül arra is van mód, hogy hagyományos értelemben vett küldetésen induljunk. Ezt úgy tehetjük meg, ha csak egyetlen humán irányítású csapatot választunk ki, és ekkor a Start Missionre kattintunk. Ezután három nehézségi szint közül választhatunk, vagy ha már korábban játszottunk, egy kód-szó (Passwords) beírásával ott folytathatjuk, ahol abbahagytuk.

Az Options Menüben külön állíthatjuk a menetidőt, az egyes forduló idejét, sőt a – fentebb már említett – fedezékbe vonulás (retreat) idejét is. A mindenféle további időzítésen kívül többek között még olyan környezeti paramétereket is állíthatunk, hogy milyen erősségű szél fújjon, vagy hogy zuhanás után a kukacaink mennyire sérüljenek.

A Weapons (Fegyver) menüben elsősorban a Worms 2-ben újonnan megjele-

nő utánpótlás-ládákra vonatkozó beállításokat állíthatjuk, de ezen felül az összes egyéb fegyvert is átnézhetjük, sőt állíthatunk is rajtuk. A ládák az égből fognak pottyanni, illetve ha barlangban vagyunk, egyszerűen a játéktérre telepítőládának. Állíthatunk az utánpótlás sűrűségén illetve minőségén, meg hogy például mindig oda essenek, ahol a leginkább szükség van rájuk. Végül a Terrain (Terep) menüben a tág típusát választhatjuk ki, és

A játéktér az alábbiak szerint épül fel: felül jelennek meg az üzenetek, mint például amikor jön a hirtelen halál vagy a vízőn. A kijelzők alul kaptak helyet. Bal oldalt egy számláló visszafelé ketyeg, ez mutatja a forduló idejét, ide mellesleg a menetidőt is ki lehet írni. Középen láthatóak az erőviszonyok, minden egyes csapathoz egy színes csík tartozik. Végül a



Robbanás a kalóztanyán – a detonáció szemléltomást meglep egyeseket



A baseball ütő – mint látható – a sportpályákon kívül is közkedvelt eszköz

jobb oldali kijelző mutatja a szélirányt – bár erre a háttérben szílingózó különféle vackok is nyilvánvalóan utalnak. A szél nem elhanyagolható tényező, ugyanis teljesen megváltoztathatja a lövedékeink irányát.

A terepet az egérrel görgethetjük. Ha notán cölkövetős fegyver, vagy teleport van éppen kiválasztva, akkor még egy mutatól is

nyomasával átporgethetjük az adott kategóriát. Van ott minden, mi szem-színnek ingere: különböző gránátok, hagyományos fegyverek, mint például pisztyoly vagy űz. pancelokól vagy csúszkáló rakéta, aztán kezifegyverek, mint baseball ütő, és vannak az extrém huiyesegek, mint a birka vagy a vadászóreg-bánya, aki egy ideig botorkál a botjával, majd időzítve robban. Hívhatóak különféle halálos légi csapások is, persze csak ha a szabaddan va-

donság, hogy egyes fegyverek ugrás közben is használhatóak, sőt még a kotelen való függeszkedés közben is. Bevethetünk például az ellenség fölé, aztán (az Enterrel és nem a Space-szel!) ledobhatunk egy birkát, majd az Enter ismételt lenyomásával a megfelelő időben robbanthatjuk. A +/- gombokkal állíthatunk a gránátok pattogásán, az 1-5-tel pedig az időzítésen módosíthatunk az ide vonatkozó fegyvereknél. Lényeges még a Tab, amivel kukacaink között válthatunk, továbbá az R, amivel a visszaajtsást kapcsolhatjuk be.

A Worms 2 fejlesztésénél az alkotóknak viszonylag könnyű dolguk volt, ugyanis az inspiráló ötleteket a legilletékesebbek adták: maguk a játékosok. Ahogy az első rész kapcsán az Interneten "cseréltek gazdát" a különféle jótanácsok, úgy a hardcore játékosoktól ren-

gyunk. Emeltesre méltó újdonság még a ninja köté is, amivel Tarzanosdít játszhatunk (a köté egyszerre többször is használható), vagy a bungee jumping, amit aktiválva nyugodtan léphetünk le bármilyen magasságból. Vannak olyan eszközök is, amik a terep akadályok leküzdésére lettek megalkotva a la Lemmings: például a fúrás, vagy a hídépítés.

Csúszómászóinkat a kurzorbillentyűkkel mozgathatjuk. Célozni a lefelé irányba tudunk, főleg pedig a Space-szel. Nyomva tartva a Space-t növelhetjük a tüzerőt. Minthogy a pályán elég sűrűn találkozhatunk taposóakkal, gyakran lesz szükségünk az ugrásra (Enter). Ha kétszer nyomjuk meg az Entert, hányszor fogunk ugrani, ha meg a Backspace-t ütjük, függetlenül a fegyverünk felszökkeni. Új-

gyanul ötlet érkezett a Team 17 E-Mail címére, milyen újításokat látnának szívesen a folytatásban. A játék fejlesztése '96 áprilisában indult meg, de csak decemberre tisztázódott, hogyan is fog kinézni, milyen grafikával fog kijönni a végző verzió. Az igényes vizuális megjelenésre ezúttal – okulva az előd példáján – különösen nagy gondot fordítottak, mert például Amerikában egy gyenge grafikájú játék – bármilyen jó legyen is – szinte eladhatatlan.

Minthogy ezúttal kizárólag PC játékról van szó, a készítőknak nem kellett visszafogniuk magukat: a játéktér SVGA felbontásban tündöklök, a hangeffektek 16 biten szólnak, a zenéket pedig közvetlenül a CD-ről hallhatjuk. A felbontáson kívül a grafika arculata is megváltozott: a 10 különböző háttérképet mintha rajzfilmekből kölcsönöztek volna, a kukacaink pedig nagyobbak lettek, minek köszönhetően még az arckifejezésük is jól nyomon követhető. Rengeteg az új fegyver és az új grafikai effektus, most már például van hullámvíz, tűz- és füstfelfúvó. Az első rész számítógé-

A délceg váróronynak már csak másodpercei vannak hátra



pes animációit is lecserélték: a folytatásban több mint 10.000 képkockányi rajzfilm minőségű humoros animáció biztosítja a közzjátékok alatti szórakozást. A kezelőfelületet sokkal inkább a számítógépesek igényeihez igazították, semhogy a konzolosokéhoz, a kényelmes kezelhetőség első számú szempont volt. Az igazi szenzáció azonban a rugalmasan változó programkörnyezet: például minden országban más és más nyelven szólalnak meg a férgek. A ku-

A csúcsgalamban az utcán hasznos dolog, ha kéznél van egy űz

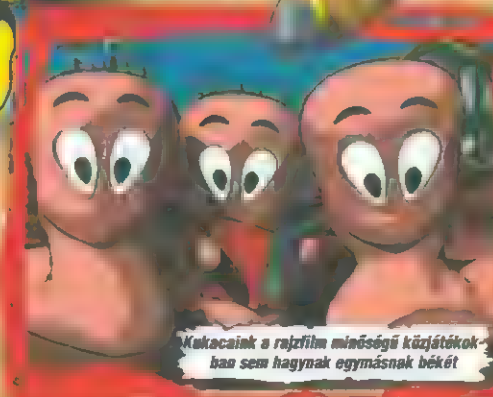


kacok magyarra való okítását természetesen az 576 Kbyte vállalta magára. Ha azonban nem lennének megelégedve a kiejtésükkel, úgy az ún. Speech Bankba saját készítésű hangokat is berakhattok. A zenékkel is hasonló a helyzet: a konfigurációs menüben egy wurltzer mintájú opcióval magatok válogathatjátok össze a számok sorrendjét.

V.Z.

GIATÓ!

kapunk a célpont kiválasztásához. A jobb egérgombbal a fegyvereink táblázata hívható be. A táblázatból a bal gombbal válogathatunk – itt az is látható, hogy az adott fegyvert még hányszor használhatjuk. A fegyverek azonban közvetlenül, a funkciógombok használatával is elérhetők. Mindegyik "F" gomb egy-egy fegyvertípushoz tartozik, tehát a gomb ismételt le-



Kukacaink a rajzfilm minőségű közzjátékokban sem hagynak egymásnak békét

Kiadja:
MicroProse

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

PI2D, 16MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN95

92%

Talán nem túlzás azt állítani, hogy Sid Meier apó igen előkelő helyet foglal el a számítógépes játékok nagy öregjeinek pantheonjában, hogyan mondjam: a Szentháromság egyik tagja (mondjuk az Átya). Mint a Microprose alapítójának neki köszönhetjük azt a sokezer álmatlan éjszakát, amit olyan apróságokkal szerzett nekünk, mint mondjuk a Pirates!, Railroad Tycoon, Colonization, vagy a minden idők legjobb stratégiáinak kikiáltott Civilizationok – hogy csak terjedelmes bűnlajstromának legszebb ékkövéit említsem. Nemrég különféle ügyes-bajos dolgok miatt megugrott a Microprose-tól, és Firaxis néven egy önálló kis céget alapított, amelynek első játéka természetesen szintén egy stratégia lesz.

Sid bátyó elég nagy fába vágta a fejszéljét a Gettysburggel: fiktív, "mi lett volna, ha"-típusú adalékokkal megpróbálta óráról-órara rekonstruálni az amerikai polgárháború döntő csatáját.

nek számító útközetet, amely 1863. július 1-3. között zajlott le Gettysburg városka közelében – ráadásul a manapság uralkodó divatnak megfelelően az egészet real time-ban. Mielőtt valaki arra gyanakodna, hogy a C&C-klónok immáron végeláthatatlan sorának újabb tagjával bővült a játékaletta, azt megnyugtatom: Mr. Meier szokásához híven ismét egy egészen új, egyedi elképzeléseken alapuló játékkal rukkolt elő, ami távolról sem hasonlít egyetlen másra sem a piacon levő választékból.



Ez a hely 800 rézes pontot jelent majd a végszámoláskor

SCENARIOK

A főmenü egyszerűbb már nem is lehetne: indíthatunk gyakorlást, scenario-t, végigharcolhatjuk a csatát (ez a szokásos campaign-mód helyi viszonyokra kvantált változata), multiplayer játékot indítunk, vagy állást töltünk. Scenariokból 22+2 darab van. A 22 a háromnapos csata főbb mozzanatait dolgozza fel, a kezdetektől egészen addig, amíg Lee tábornok és konföderációs csapatai súlyos utóvédharcok közepette elvonulnak a harcmezőről. A csata csúcspontjának a Pickett tábornok kétségbeesett rohama számít a Cemetery Hillen kiépített északi védővonalak ellen – az a hadművelet, amit romantikusabb érzületű amerikai történészek valóságos hőskölteménynek tartanak a mai napig – némileg objektívabb szemléletűek és előérzések től mentesek pedig a britek 1916-os somme-i offenzívájához hasonló égbekiáltó ostobaságnak. A +2 scenario az első és az utolsó a listában: előbbi egy véletlenszerűen generált helyszín, amelyben egy megadott nagyságú hadmozdulatot hoz létre a masina, az

utóbbi pedig a First Contactot megelőző mozzanatot, amikor 1-én reggel az első déli csapatok megérkeznek a későbbi csatamezőre (ez a "campaign"-ben nem is szerepel). Ha az egész csatát indítjuk, akkor az utolsó scenario eredményének (vesztések+elfoglalt pozíciók) függvényében kapjuk a következőt.

A scenario vagy campaign indítása után ki kell választanunk, hogy melyik felet óhajtjuk kommandírozni, majd a nehézségi fokozat beállítása következik, ami – Meier atyánkra teljesen jellemző módon – több összetevő kombinálása alapján egy bizonyos személyiséget kölcsönöz az AI-nek (Difficulty és Personality), továbbá meghatározza a csapatok kiindulási pozícióit és indításkor már élő parancsait. Ez vonatkozik egyben a helyszínre érkező friss egységek időzítésére, továbbá a tartalékban levő (pillanatnyilag fiktív) csapatokra is.

CSAPATOK

Csapatokból a kornak megfelelően alapvetően három féle (gyalogság, lovaság és tüzérség) van, amelyeket ezred-, illetve dandár szinten irányítunk. A formációknak megvan a maguk kis parancsnoka (általában egy lovas, névvel jelölve), aki rendszerint nem képvisel harcerőt, viszont rajta

Hát a jobb szárnyon álló jenkik elég kellemetlen helyzetben vannak...



Adás rohamra indulnak déli déli vitézaim egy pilasz jenki ütög ellen



SID MEIER'S

ÉSZA

GETTYSBURG

keresztül a parancsnoksága alatt álló csapatoknak általános parancsokat is adhatunk. A csapatok eredményességét két összetevőből alakul ki: hatékonyság és morál. Az előbbi képzettségükből adódik (a scenario elején külön seregszemle keretében megtekinthetjük a veterán, illetve némi tapasztalattal már rendelkező csapatainkat, köztük a legjobb dandárral), utóbbi pedig a harcmezőn pillanatnyilag elfoglalt pozíciójukból (ha a menüben nem kapcsoljuk ki ezt az opciót, akkor egyébként menet közben is folyamatosan kapjuk az erre vonatkozó infokat). Pozitív tényezők: saját csapat az egység valamelyik szárnyán, illetve a hátában; parancsnok a közelben; fedezék (például erdő, vagy az egység be van ásva). Negatív tényezők: egy előzőleg már megfutamodott egység a közelben; támadás a szárnyak felől vagy az egység hátából (tök jó, mert ha teljesen bekerítünk egy csapatot, akkor megadják magukat, és elvonulnak hadifogollyá, erős tüzésreli tűz több ütegből, vagy ha mozgási formációjában tüzelnek rájuk. Vörös nyilak mutatják, hogy az egység honnan kapja a tüzet, fekete, hogy ő kire lő (illetve menetben **fehér** a lehetséges célpontot).

Az aktuális egység kijelölése a zászlajukra kattintva történik, ilyenkor alul megjelenik a típusára jellemző menü, amelynek pontjairól jobb kattintással kapunk infot – egyébként elég egyértelműek lehetnek mindenkinek, aki valaha is játszott már stratégiai játékkal. Az első négy a formációt állítja be: harc közben célszerű a vonal (Line), menetben az oszlop (Column), az előrenyomuló ellenség lassítására a szétzóródás (Skirmish), míg a Wheel paranccsal az egységet forgatjuk. Nagyobb hadmozdulatokat a click után húzható nyílal jelölhetünk ki, kisebbeket az Advance ikonnal, amire az egység előrenyomul egy kicsit. A Halt parancs leállítja a mozgást, az utoljára kijelölt formációba állítja a csapatot (menet közben nem lehet formációt váltani) – ha pedig van célpont, akkor a csapat tüzet is nyit. A Charge

Legnagyobb zoomnál már egész csinos látványt nyújt a játéktér; Scales tábornok is elégedett vele...



paranccsal az egység megrohamozza azt az ellenséges csapatot, amire utoljára tüzelt. Ezt csak magas morállal rendelkező csapatok hajthatják végre, továbbá azonos célpontra célszerű egyszerre több csapatot is rohamra rendelni a kellemes végeredmény végett. Double Quicket választva a csapat futva hajtja végre a formációváltást vagy a mozgást, de ha ilyenkor támadás ér, sokkal nagyobbak lesznek a veszteségei is. A Hold parancsra az egység akkor is kitarthat pozíciójában, ha a veszteség miatt tulajdonképpen menekülnie kéne, de ez csak akkor lehetséges, ha parancsnok a közelben van (ha nincs, akkor előbb hozzá kell rendelnünk az Attach ikonnal egy közelebb levő másikhoz). A többi egységnek is a gyalogokhoz hasonló a menüje, kivéve a tüzésreget, ahol külön van egy ikon a tüzelési pozícióba helyezéshez (Unlimber), továbbá – ha az Auto nem smakkol – célpontot is választhatunk.

Pár szót a képernyő tetején levő menükről: a Game-ben a szokásos load/save/felelő opciókat találjuk; a View-ban a jobb alsó sarokban levő zoom ikonhoz hasonlóan kicsinyíthetjük/nagyíthatjuk, valamint forgathatjuk a já-

téktérrel; Reportsnál találjuk az eddigi fontosabb események jegyzőkönyvét, a csatába küldött csapataink listáját, megnézhetjük az eddig történt események gyors visszajátszását maximális nagyításnál, továbbá a végső értékeléshez hasonló részeredményt kapunk a csata jelenlegi állásáról; az Info szöveges helpet ad a játék egyes részéről; a Leadersnél meg lehet keresni a parancsnokokat; a Buggle calis pedig tkp. megegyezik a csapatok parancsával.

A pennsylvaniai jól küzdöttek, a délieknek pedig "elhulltak legjobbjai a hosszú harc alatt"...



A scenario végén pontozásos értékelést kapunk az eredményről: ez áll egyrészt az n VP-vel jelzett stratégiai pozíciók birtoklásáért járó pontszámából (ahány VP, annyszor 100 pont), továbbá a megölt/foglyul ejtett katonákért kapott pontokból (az exitált gyalogosok 1, a lovasok 2, míg a tüzerek 3 pontot hoznak a konyhára). Campaignben nemcsak a következő scenario függ a végeredménytől, de az ottani kezdőállítás – Igyekeztek tehát minél jobban kihasználni a scenarioban rendelkezésre álló időt!

EXTENSZÍV

Midőn meghallottam, hogy Sid apó új játékkal jelentkezik a piacon, természetesen néhány örömtüzet gyújtottam kles kis szobám közepén – amikor viszont belehullottam a játékba (vagy legálábbis a béta-verziójába), egy cseppet azért meglepődtem, mert nem igazán azt kaptam, amire számítottam. Féltreértés ne essék: a játék szerintem kitűnő! A kezelési rendszer szokás szerint tökéletes, a terep pseudo-3D megvalósítása is egészen egyedli, az animációk és a hangulatos festmények úgyszintén a helyükön vannak, és a hangok ellen sem lehet semmi kifogás – na de "nomen est omen"-alapon nem vártam volna, hogy Sid Meier "csak" EGY csatát dolgoz fel. Sokkal inkább jellemző lett volna fent nevezett megalománlás úrlemberre, ha

mondjuk az egész polgárháborút játszattja végig velünk, tehát igen meglepődtem, amikor a szokásos 30 órányi játékra számítva helyeztem kényelembe magam a monitor előtt – és alig röpké 3 óra múlva már készen is voltam mindennel. Persze, ha jól belegondolok, a parti "rövidségnek" tulajdonképpen a téma az oka – a szerzők kihozták mindent belőle, amit csak lehetett. Egy remek kis játék – na de egy Sid Meiertől ez kevés...

CoVhoy

KÉDELLEN

REG

Kiadja: EA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PI00, 16MB RAM, 2xCD, 56K, WIN95

• Intelligens AI • állandóan változó kezdőállítások
• Nehez mindig felülmúlja magát...

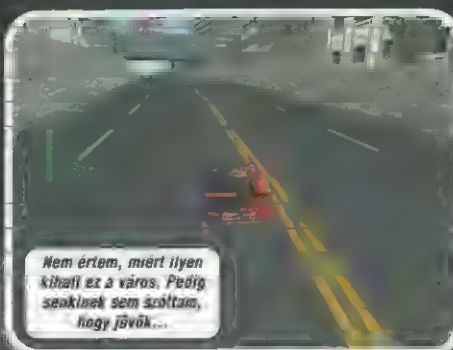
88%

A városok területeinél kezd divatni a járművek beállításainál, s így vezetési stílusunkhoz igazíthatjuk azokat. Kezdődött

Lila csikos barátomat éppen úszni tanítom



grafika. Miha játszott akár 800x600-as felbontásban, a távoli tereptárgyakból alig tudsz kivenni valamit. Ez VGA-nál csak fokozódott, ahol a levegőben lógó fenyőfák és méteres el-el-tűnő szakadékok díszítették az utat. Fiúk-fiúk, ezt azért tényleg nem kellett volna! Lássuk a gép igényt. Különösebb gondom nem volt vele, VGA felbontásában elég egy sima P100-as, de az SVGA-hoz már komoly Pentiumok kellenek. Persze van 3Dfx



Nem értem, miért ilyen kihívás ez a város. Pedig senkinek sem ártottam, hogy jövök...

senyen (Quick Race, ennél nincs időmérés), s így értelemszerűen az utolsó helyről indulunk, és sima versenyen (Race). Ez

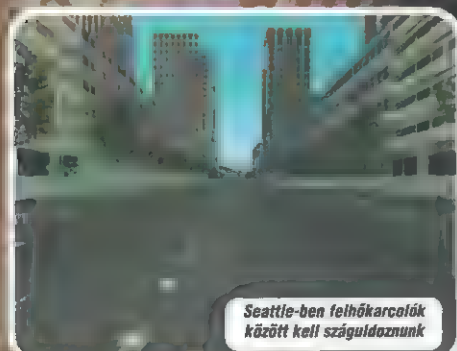
A képernyő jobb felső sarkában az autónkat, és egy Paint Shop ikont. Ezzel saját fényezést készíthetünk járgányunkra (ahogy a Nascar). Találhatunk még itt egy Test Track feliratot is, ezzel a legnagyobb sebességet (top speed), fordulékonyaságot (skid pad), fékeket (braking) és irányíthatóságot (handling) próbálhatjuk ki.

Ajánlom, hogy ezt sokan használjuk, mert egy esetleges problémánál (pl. az auto értéketlen okokból folyamatosan jobbra kanyarodik...) nehéz megtalálni a hibát. Összességében nem lenne rossz, ha egy kicsit jobban odafigyelték volna. A pályák között olyanok vannak, mint a maya birodalom, Seattle felvárása, egy tengerparti kisváros (ez mind nagyon jó, csak a többitől ne szóljunk), stb.

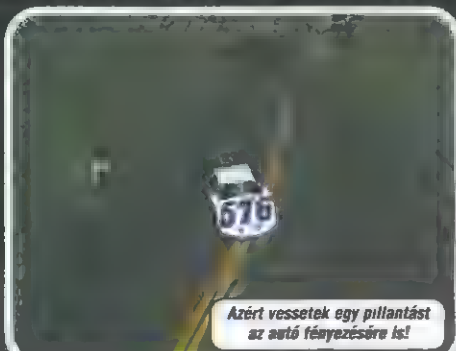
ez az FIGP-nél, és jelent meg szinte mindenütt (Scream2, NFS2...). Ez még önmagában nem lenne baj (sőt, ellenkezőleg), de egyre inkább értelmetlenné válik azaz, hogy csak dísznek szolgál a sok Car Setup felirat. Erre figyelhetek fel az X Car készítői, és ez alkalommal jóval nagyobb szerepet tulajdonítottak a grafikonoknak és számoknak. Sajnos azonban a fiúk megfeledkeztek arról, hogy a programnak ki is kéne valahogy néznie. Márpedig ez ma-napság nem lenne hátrány, főleg ha autósztimulátorról van szó.

Lássuk miből is áll a program. Kezdetben 17 prototípus közül választhatunk. Ezek elég egyformának tűnhetnek, különbségeket csak a tulajdonságaiknál lehet találni. Javaslom, előbb egy nagyobb herdt válasszunk, mert

ez az FIGP-nél, és jelent meg szinte mindenütt (Scream2, NFS2...). Ez még önmagában nem lenne baj (sőt, ellenkezőleg), de egyre inkább értelmetlenné válik azaz, hogy csak dísznek szolgál a sok Car Setup felirat. Erre figyelhetek fel az X Car készítői, és ez alkalommal jóval nagyobb szerepet tulajdonítottak a grafikonoknak és számoknak. Sajnos azonban a fiúk megfeledkeztek arról, hogy a programnak ki is kéne valahogy néznie. Márpedig ez ma-napság nem lenne hátrány, főleg ha autósztimulátorról van szó.



Seattle-ben felhőkarcolók között kell száguldoznunk



Azért vessetek egy pillantást az autó fényezésére is!

X-CAR

EXTREME MACHINES

Próbáltam realistikusságra törekedni, kisebb-nagyobb sikerrel. Egyszer kipróbáltam, hogyan viselkedik a legerősebb motor a legkisebb járgányban. Jó volt, úgy ment, mint egy rakéta. A gond ott kezdődött, ahol az első kanyar... Az sem rossz, hogy minden motornak külön hangja is van, bár a minőségükkel nem voltam megelégedve. A legzavaróbb volt az egészen, hogy az auto nem tud elemelkedni a földről. Miha dőlőgél a kanyarokban jobbra-balra, a kerekek végig lent maradnak az úton. A verseny egész hangulatos, elég egy szusz mozdulat, és máris előttem van az egész mezőny. Az ellenfeleket likvidálhatjuk is: az a legegyszerűbben úgy történhet, hogy amikor beérünk a fordulatunkat, próbáljuk meg "betolni" az előttünk haladót. En

korban két gyakorlásra, és egy versenyre van lehetőség (nem értem, miért hagyták ki a bajnokságot?). Több helyen is találkozhatunk a Modify Car menüponttal. Itt finomíthatunk az autók beállításait. Ezekre térnénk most ki bővebben:

Engine: motor
Gears: váltóáttételek
Brakes: fékek
Suspension: kerék felüggesztések
Aerodynamics: légellenállás
Tires: kerekek
Fuel: üzemanyag tartály
Steering: kormányzás

Kiadja: Bethesda

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1000, 10MB RAM, 2560, VGA

Egy auto beállításával hetekig is élve az ember.

Elavult grafika + unalmas pályák

80%

Kellőképpen széles baráti köröm egyöntetű véleménye, hogy ebben a pillanatban a V-Rally-nál nincs jobb PSX-es autós játék a piacon. Mivel ezek a srácok kizárólag a játszhatóság és az élvezhetőség szempontjából tekintik a programokat, sokat adok a véleményükre. Amikor megerkezett a Total Drivin PSX-es változata egyből megmutattam nekik, hogy mik a benyomásaik – a fogadtatás abszolút kedvező volt.

PIRATOK ÉS SZARVOSOK

Az ember fia (lánya) minél többet akar a pénzért – ebből a szempontból a TD tökéletes vétel. Már csak azért is, mert 5 féle stílusban vezethetünk: IndyCar, hagyományos rally, Dakar rally, buggy, sport – olyan az egész, mintha beleszálltunk volna egy "egyet fizet, ötöt kap" akci-



Egyiptom.
Szikrázó
napsütés.
A hajam
csodálatos

nunk, plusz a különböző időjárási körülményeket (eső, hó, jég, homok, aszfalt, miegymás) – szóval úgy gondolom, hogy a játék elég sokáig elszórakoztathatja gazdáját. És még akkor nem is beszélttem a különböző pályákról (város, sívágó, erdő, mező, hegyi serpentin), melyekből csoportonként többet is kell teljesítenünk.

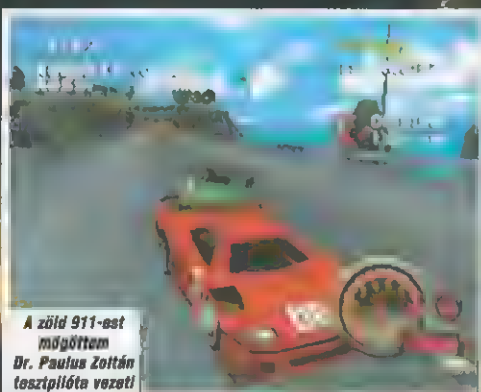
A Total Drivin irányítása eléggé életszerű. A

hozzátartozik, hogy a buggy sebessége a rallyhoz képest pite, de ne legyünk telhetetlenek...

A játék grafikája osztályon felel. A pályák (már csak a különböző országok és tájak miatt is) maximálisan változatosak, nagyon-nagyon szép a háttér és ami a legfontosabb: minden olyan életszerű! Amikor behajtunk egy erdőbe, tők sötét lesz, a tavaszi áradások elérik a megsüllyedt hidakat (ilyenkor kis patakokon halunk át, fröcsköl a víz), felverődik az őszi avar és sár – egyszerűen minden nagyon korrekt. Svájcban bombasztikus látványt nyújtanak a csillogó felületű hegyi tavak, a havas hegygerincek. De még csak most jön a jóval szarvósabb első olyan autós játék



Megkímélt versenykocsik eladók!



A zöld 911-est
megöttem
Dr. Paulus Zoltán
tesztpilóta vezet!

óba. A játék elején csapatot kell választanunk (8 lehetőség adott), minden csapatnak 5 féle kocsija van (a különböző versenytípusokhoz) és még ezek a kocsik is különböznek egymástól (értelmszerűen csapatonként). Más játékokat azért lehet könnyen megvenni, mert

az utat). Itt viszont néha bemehetünk a nagyvilágba, árkon-bokron át (bizonyos keretek között) – tők jó móka például, amikor a buggyval nem az úton megyünk, hanem keresztül a dombozokon, aztán a végén kecses ívben landolunk egy tócsában (rosszabb esetben a tengerben). Sőt, az is előfordult már, hogy egy nagyobb repülés után egy téglafal mögött kötöttem ki, ahonnan maximum daruval tudtak volna kiszélesíteni (de ha olyan kedvem volt, kipöccsintettem

azt a grafika tényleg bombasztikus. Ami különösen igaz a pályákra, ahol a háttér és a pályák is nagyon szép. A pályák is nagyon változatosak, és a háttér is nagyon szép. A pályák is nagyon változatosak, és a háttér is nagyon szép.

A Total Drivin a PSX-re készült, és a PSX-re is játszható. A játék a PSX-re készült, és a PSX-re is játszható. A játék a PSX-re készült, és a PSX-re is játszható.

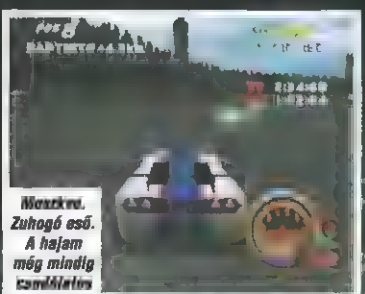
Rally között nehéz eldönteni, melyik a jobb, de a Total Drivin a PSX-re készült, és a PSX-re is játszható. A játék a PSX-re készült, és a PSX-re is játszható. A játék a PSX-re készült, és a PSX-re is játszható.

Kiadja: Ocean

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

PLAYSTATION

90%



Moszkva.
Zuhogó eső.
A hajam
még mindig
csodálatos

kocsik nem pattognak nikkelbolha módjára, csak a legnagyobb kormányzási hibák esetén borulnak fel, és valóban úgy érzik az ember, mintha tényleg egy pár száz kilós vas "valamit" irányítana. Ki tudok borulni az olyan autós játékoktól, ahol a kocsik távirányítás makketék módjára csúszkálnak, repkédnek és inkoilyognak. Nagyon tetszik például az is, ahogyan a kézfékek megoldották a rally kocsikkal akár úgy is végig lehet száguldosni a pályákon, hogy szinte kizárólag csak a kézfékek rangatjuk. Állat! Mondjuk az igazsághoz

eddig csak az első GP-ben láttam (ilyet), amely nem egy képzeletbeli betonfalnak kezeli a pályát (vagyis az út) szélét. Más programokkal ugyanis ha nekiközünk valaminek, vagy éppen olyan helyre kerülünk, hogy kiszorodunk a pályáról, ez nem történik meg (mert ott van ugyan a fal, de "megfogja" a kocsit, és nem engedi, hogy kizorodjon a pályáról). Ez egy nagyon jó megoldás.

SPIROU

Spirou és Tintin, a két francia képregényhős nem túl közismert mifelénk, habár egyes csatornákon épp mostanában tűznek másorra néhány rajzfilmet velük. A SNES-tulajdonosok viszont már mindkettőjükkel találkozhattak, vagyis két újabb Infogrameses SNES átiratról lesz szó.

Spirounak New Yorkban akad dolga, ahol a világ legkiválóbb tudósai gyűlnek össze, hogy megvitsassák az eredményüket. Köztük van Champignac gróf is, a híres feltaláló, aki a jeles eseményt legújabb találmányainak bemutatására akarja felhasználni. Spirou és Fantasio – mint a gróf legjobb barátai – ezt az alkalmat nem hagyhatják ki, s velük van a tőlük elválaszthatatlan mókus, Spip is. Már kezdődne az előadás, de Champignac szórén-száján eltűnik. A tudóst az elvetemült nőszemély, Cyanida rabolta el. Cyanida a gróf találmányait és gépeit örült tervének megvalósításához akarja felhasználni: szolgásgorba súlyosztene az emberiséget. Spirou azonnal üldözőbe veszi Cyanidát, mialatt Fantasio további információk után kezd nyomozni.



Cyanida összevont szemöldökkel figyelí Spirou akrobatikus mutatványait

A játékban 13 oldalra scrollozódó pályán keresztül kell Spirou-t átvezetnünk. Spip végig hűsünk közelében marad. Érdemes figyelni, hogy merre vagy mit motogát, sokszor a segítségével találhatjuk meg a helyes megoldást. Hűsünket joystickkel vagy billentyűzettel irányíthatjuk. Bónuszokból elég kevés van: többnyire sapkákat vehetünk fel, amiből 50-et összeszedve plusz életet kapunk, és néha találkozhatunk energiát adó szívekkel is. Utunkat az utcán kezdjük, ahol lezuhanó cserepes virágok és kőbor ebek veszélyeztetik épségünket. Az ajtókon keresztül az emeletekre is felmehetünk, sőt, a villanyvezetékeken is átmászhatunk. A pálya végén

Spirou a gróf egyik találmányának, a Micropulsernek az áldoztatá válik: Cyanida kétféle zsugorítja össze, s így kell átjutnia a játékbolton. A padló hasadékaiban a játékmackók pocakját ugratóként használva tudunk átkelni (a magasban találhatunk egy bónusz-helyszínt), majd később a lufikba kell belekapaszkodnunk. Ha túljutottunk, a B le nyomásával meg tudunk szabadulni ellenségeinktől. Egy kis metrózás után egy gyártelepen találjuk magunkat. A szűk réseken hason csúszva tudunk átjutni, a robot-pókokat egyszerűen lövjük ki. A továbbiakban még hegyvidékeken, katakombákban, barlangokban, mocsárban, dzsungelben, folyik tovább az üldözés, míg végül eljutunk Cyanida bázisáig. Az igazat megvallva a feladatok színvonalával nem voltam túlságosan megelégedve. Első nekifutásra a legtöbb pálya sok bosszúságot fog okozni, viszont miután rájöttünk a trükkökre, pillanatok alatt végig lehet rajtuk futni.

Kiadja: Infogrames

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T O S S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

486DX, 8MB RAM, 1xCD, VGA, SB

72%

Az Infogrames platformjátékaival kapcsolatban sokszor szót ejtettem már arról, hogy a játékok tervezői legtöbbször nem azt tűzik ki célul, hogy szórakoztassák a játékost, hanem azt, hogy minél jobban megviseljék az idegeit. Ennek a mintapéldája a Tintin in Tibet.

Tintin – Spirouhoz hasonlóan – szintén egy újsárgyalanta, aki a történet legelején éppen szabadságát tölti a kétfőtte Svájcban, Haddock kapitány és hűséges kutyája, Snowy társaságában. Ott értesül a hírről, miszerint egy DC3-as, a Patna-Kathmandu járat felúton lezuhant a hegyek között. A hír igencsak megrázza a hősünket, hiszen a gépen utazott régen nem látott barátja, Chang és Chang Tintin utazása során ismerte meg: a fiút egy sábes sodrású fenyőből mentette ki. Tintin nem hajlandó elmaradni, hogy kiderítse, mi történt, főként mivel még aznap nevét látta, mely szerint Chang túlélt a katasztrófát. Haddock kapitányt azonnal Tibetre indít, hősök sikerül még idejében megtalálniuk...

Ezek lettek volna az előzmények, amik mindjárt nem is csak előzmények, hiszen a fenti kalandokon nekünk kell átvezetnünk Tintint. Az események kronológiai sorrendben következnek, tehát elsőként Kínában találjuk magunkat a Jangce

Tin Tin in Tibet



Haddock kapitány a repülőgép roncsain pihen ki fáradalmait

mellett. A folyó átkelése a túlélt, ezért Tintin vonzza kényeszerpénőt tart – hűsünk gyöleg vág neki a további útnak. Rögön bele is kóstolhatunk az Infogrames félé kibárált játékmenetbe: az egészen elközlelhető dolog szimulációt

kapaszkodni, a fel iránytval együtt a C-t is nyomjuk. A bónuszok ebben a játékban nem annyira: csak energiát, időt és extra életet adhatnak össze. Összességében mindkét játékkal a legnagyobb problémám az, hogy az Infogrames nem fejlesztettek rajtuk a már több mint tízezer SNES verzióhoz tartozó játékot például nyugodtan lehet szórakozni a játékkal, az átvezető jeleneteknél pedig – bár a rajzfilmes stílusról van szó és a CD-n nem volt hely – igazán le lehetett volna rajzoltatni a betéteket.

Kiadja: Infogrames

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T O S S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

486DX, 8MB RAM, 1xCD, VGA, SB

65%

Réges-régen, egy messze-messzi galaxisban... pontosabban nem is annyira régen, csupán négy éve, hogy elsőként eljuthattunk a Lylat naprendszerbe. Ezt akkor a forradalmian új, SNES-es FX chip segítségével tehetjük: a Star Fox (vagy ahogy itt Európában nevezik: Star Wing) mérföldkőnek számított az űrháborús játékok terén. Nos, most itt van a N64 verzió, természetesen átglyűrt grafikával, megreformált játékmennetel, rengeteg (köb mint 700!) digitálizált szöveggel.

A Lylat naprendszer negyedik bolygóján, Cornerián

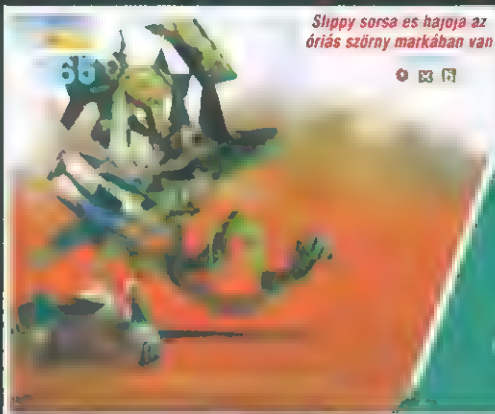
persze nekünk kell segítenünk rajtuk. Ha kilövik őket, nem halnak meg, csak a következő pálya alatt a hajójuk javítás alatt fog állni. A társainkkal C8-n tartjuk a kapcsolatot, a rádióan azonban beszélhetünk az anyahajónk robotpilótájával, ROB64-gyel is. Erre akkor nyílik lehetőség, amikor a képernyő tetején egy kis sárga ikon világít. Ha ilyenkor lenyomjuk a jobb C-1, ROB64 valamilyen módon (általában "szeretletcsomagokkal") a segítségünkre siet.

VILÁG AZ A RUMBLE PAK?

Mielőtt belefognánk a játék kie-

bizgentyű 16 eltérő impulzust tud generálni: amikor gyorsítunk vagy lassítunk csak enyhén rezeg az irányító, míg ha belerakunk valamibe, érezhetően megremeg a kezünk. Első hallásra persze lehet, hogy teljes mértékben hülyeségnek tűnik az egész, de tapasztalatból mondhatom: valóban fokuza a játék átlékeltségét, hiszen ezzel a kis ketyerével egy harmadik érzékszervünk is aktív résztvevőjévé válik a játéknak. A jövőben természetesen más játékok is használni fogják (sőt, már használják is) a Rumble Paket, de csak akkor csatlakoztassuk, ha az adott játék dobozán fel van tüntetve a Rumble Pak ábrája, mert például azoknál a játékoknál, amelyek memóriakártyát használnak, gondot okozhat.

A hajónk manőverező képessége is fejlődött: egy le- és felnyomva hurkot csinálhatunk, amivel az űldözőink mögött kerülhetünk, le- és felnyomva pedig (az All-Range módnál) egy U pályával megfordulhatunk. Új még a "bepörgés" is (a hajó bedöntésének gombja kétszer), amivel a ránk kilőtt lövedékeket csekély energiavesztéssel visszapattinthatjuk. A fegyverzetünk alapvetően most is a korlátozott számú bombából (amit a B ismételt lenyomásával megfelelő időben rebbantathatunk), és az űrök, de közben fejleszthető lézertől áll. Folyamatosan nyomva tartva a tüzelést gerjeszhetjük is a lézert, s így befoghatunk vele célpontokat – sőt, így bombát is küldhetünk a kiszemelt áldozatra. A gerjesztett lézer a becsapódást követően a közvetlen környezetében is pusztítást végez, ez



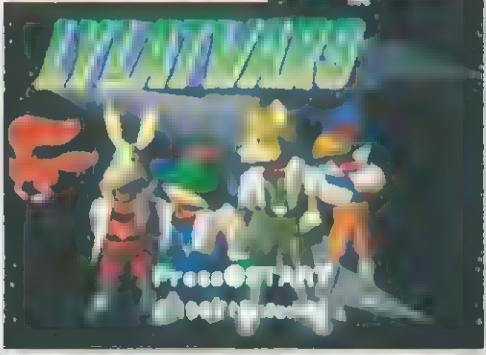
Shippy sorsa és hajója az óriás szörny markában van

STAR FOX WARS

bekes civilizáció fejlődött, míg nem egy helybéli tudós, Dr. Andross teljesen be nem csavarodott: a majomképző géniuszt féltelmest fegyverek fejlesztésébe kezdett. A tévedésére azonban hamar fény derült, ezért Pepper generális elfogatta, és száműzte a Venom nevű bolygóra. Őt évről később különböző aktivitást észlelték a Venomról, aminek a kivizsgálására a három űrhajó, a Star Fox team indult: James McCloud, a ravasz róka, Pigma Dengar, a sunyi dísznő, és Peppy Hare, a gyors nyúl. Miután megérkeztek a Venomra, Pigma elárulta a társait: csak Peppynek sikerült megszöknie, ő hozta a gyászes híreket Foxnak, James McCloud fának. Azóta Andross háborút indított az egész naprendszer ellen: lassacskán, lépésről-lépésre foglalta el a planétákat, és immár Corneriát ostromolja. Corneria hadserege már nem elég az ellenálláshoz, ezért Pepper generális az új Star Fox team segítségét kéri.

A játékban Fox McCloud szerepében a Star Fox csapat vezetése lesz a feladatunk. A csapat tagjai: Peppy, akit az imént mutattunk be; Slippy Toad, a béka, aki leginkább műszaki képességekkel rendelkezik (ő méri be például a fő ellenségek pajzsait); és Falco Lombardi, a kakas, a csapat legelszárabb pilótája. Ők lesznek tehát a segítségünkre az űrök, de sokszor

A címkepernyőn szorakozhatunk a Star Fox emblémát bámoló csapattal:



belemészébe, ejtünk néhány szót arról, hogy miért van a játék egy az állagostól eltérő méretű dobozba burkolva, és (látszólag) miért olyan borsos az ára. Az ok egyszerű: a csomag magában foglal egy új kiegészítőt, egy kis elemes vibrátort. (Rossz az, aki rosszra gondol.) A dolog úgy néz ki, hogy belerakunk a kis szerkezetbe két darab AAA elemet, majd az egészet – mint egy memóriakártyát – csatlakoztatjuk az irányítóhoz. A kis-

A FELSZERELESÜNK ÉS AZ AKCIO MENETE

Ha de térjünk vissza a Lylat Warshoz! A programmal egye-dül vagy a VS módban max. négyen (osztott képernyőn) egymás ellen játszhatunk, most azonban csak az egy játékos móddal fogunk foglalkozni. A játék menete nagyjából ugyanaz, mint SNES-en: többnyire egy Arwing pilótaszékben találjuk magunkat, s kétféle választható nézetből hosszú légitájakon repülhetünk végig. Újdonság viszont az All-Range Mode: bizonyos helyeken (leginkább a főellenségekkel) teljes mértékben átvesszük az irányítást, s egy négyzetes területen belül arra mehetünk, amerre csak akarunk. Az is teljesen új, hogy néhány pályán tankkal, sőt tengeralattjáróval is lehelünk. Shigeru Miyamoto, a Nintendo első számú illetégyárosának munkája messziről meglat-kozik a játékok: az akció sokkal könnyebb, mint SNES-en, mégis: hiába játszunk végig a játékot hússzor is, mindig ki-talál újabb és újabb kihívásokat. Állásmentés nincs, sőt most még continue sem (csak az életeink), a nehézség ugyanis nem a túlélésben rejlik, hanem a likos utak felidézésében, és a maximális teljesítményt díjazó medálok megszerzésében. Jelen esetben a játék elején nem kell befőntönnünk, melyik nehézségi utvonalt választjuk, ha-

nem játék közben, a pályák között, melyik az a bolygó, amelyet következőnek meglátogatunk. Persze alternatívát (a térkép-en a Start lenyomása után: Change Course) csak akkor kapunk, ha sikerül megtalálnunk a nehézségi utat.

Először pedig extra pontok-hoz juthatunk: például két ellenséget egyszerre kilöve 3 ponttal leszünk gazdagabbak. A bombákön ki-vét a pályákon szedhetünk fe-nergéiát adó gyűrűket vagy az energiásikunkat növelő aranygyűrűket (ebből három kell), valamint a lefűt szá-nyunkat pótló szánydara-lyot. A bónuszok sokszor mindaddig rejtve mara-duk, amíg ki nem lövük őket valahonnan, vagy meg nem csinálunk vala-mit – például egy helyen akkor kapunk egy élelet, ha csatlakozunk a társaink által alkotott formációhoz.

A MEDÁLOK

A medálok begyűjtéséhez kiküldözhetetlen a fent említett többes találat, a kitüntetések, ugyanis csak olyan pontszámoknál kapjuk meg, aminek az eléréséhez szinte az összes utunkba kerülő el-temelet el kell pusztítanunk – ráadásul egyetlen társunkat sem szabad közben elvesztenünk. Az alábbiakban minden egyes bolygó ismertetését ezzel a szükséges pontszámmal kezdem. Ha az összes medál meg-van, új opciók jelennek meg, mint például jármű-vasztás a VS módnál. Ha az Extra Mode legnehezebb utvo-nalát is teljesítjük, még magunkkal a hűsünkkel is rohan-galhatunk! Az eredményeinket (tehát nem az állást) a minden játék után elemel.

1. Corneria
Szükséges pontszám: 150. Corneria városában ro-gy-on két út választható. A nehezebb utvonalt elér-sőhöz a pálya felét jutó ellenőrzési pont után meg kell mentenünk Falcot, majd a lyukas szige-tek mindegyikén keresztül kell mennünk. Ha fo-lt csinálunk, Falco egy ellentélet követve egy vireses mög-vezet minket. Itt mindkét főellenség még kispályás: a meechnek csak a "hátsószájkál" kell célózni, a régi (SNES-es) kiadású gépezetnek pedig az ágyúit.

2. Metoo – könnyű
Szükséges pontszám: 200. Miután átvesszük magunkat a Star Warsi idező meteorit mezőn, a főellenségnek nem szabad a pajzsát lövni, csak a citromsárga, érzékeny pontja-it. Őr a térkép-nem mutatja, itt is változtathatunk az útja-vyon. A pálya fele után repülünk át a két nyitlakból álló karikák mindegyikén, mire fénysebességre kapcsolunk, és



egy különös helyszín után (itt szedhetjük össze a 200 pontot) Katián fogjuk folytatni az utunkat.

2. Sector Y - nehéz

Szükséges pontszám: 150. Az akció másata után az Aquas felé vezető nehezebb útvonal akkor válik elérhetővé, ha 100 pont feletti a teljesítményünk – az tehát nem befolyásoló tényező, hogy a pálya fele után felül vagy alul repülünk tovább. A pálya végén két kisebb és egy nagyobb robot vár ránk, elintézésük nem jelenthet gondot.

3. Fortuna - könnyű

Szükséges pontszám: 50. Az egyik legkönnyebben megszerezhető medál: csak ki kell irtani a bázist támadó néhány hajót és az Andross által felhívott farkas. Star Wolf három

széleskörű csapatokat. Will a következő pálya felé vezető úton meg a szövetség. Ha nem lövük ki a hajót, a két útvonal elvész.

3. Aquas - nehéz

Szükséges pontszám: 150. A víz alá ereszkedve könnyen végezhetünk kiadás pusztítást, ugyanis a torpedóink száma végtelen. A pálya végén levő óriáskagyló tetejét hőmérséklet láthatjuk le a kinővéseket: a föléllenség megsemmisítéséhez pedig a hajót összerakó győzelmet kell elérni, majd azután a kagyló szemét.

4. Sector X - könnyű

Szükséges pontszám: 150. Az úrszemcse átvétele a pálya fele után két útválasztás. Ha balra fordulunk,

celláknak tűnő kapuk jönnek, amelyeket gyorsan löve, pirosra váltanak, és kinyitnak. Ha mindegyiken átréptünk, könnyedségre kapcsoltunk, és a Sector Z-be jutunk. Ha nem jön össze, a pálya végi robotok a fejét kell becélozzunk (akár bombát is használhatunk, ugyanis ha sokáig bírunk, előkezeljük Slippy hajóját, akül ezután a Titánium kovesetünk).

4. Solar - normál

Szükséges pontszám: 100. Az azu nap felszínétől csak akkor szerethetjük meg a medált, ha bombát használunk a csapathoz közeledő madarak ellen. A lukkelő lávaszörnyek először a kezeit kell felhívni, majd a fejüket kiemelni. A köcsöket lövni ki, ugyanis bombák lesznek helyük.

4. Zénész - normál

Szükséges pontszám: 300. Ez az a Saturnus Panzer Dragoonra emlékeztető (óriási herányok, stb.) vizes pályán a nehéz útvonal így folytatható, ha az összes reflektort kilövük. Ha egyet is kihagyunk, észrevesznek minket, és pirosra vált a háttér. Működésben csatlakozik hozzáunk egy cicahajó (Call) is, ő a következő pályán is fog segíteni. Az itteni főnök (egy tengorakattjáró) az egyik

feladatunk, csak bombákkal lehet elintézni. Bombákkal a ránk kilőtt győzelmeinkből lehetünk ki. Először a gépetet körmenyelt kell felrobbantunk, majd miután a gép lemerült, a periszkópot. Ezután az oldalsó tartályától szabadítsuk meg, majd amikor vissza akarja húzni a tengor mélyéről, a csőrlőt zúzókat röpíteni. Ert követően már csak a maradék tartály és a törzs van hátra.

5. Titánia - könnyű

Szükséges pontszám: 150. Ha egy szörny meg kell átvágnunk, meghozza egy tankkal. A pálya végén egy skorpió-szerű szörny tartja a medálunkat Slippy hajóját. Először a karját kell felhívni, de ha csapunk a farkával, ne felejtünk el felemelkedni (R+R). Ha már nem maradt egy harja sem, a mellét kell célózni.

5. Macbeth - normál

Szükséges pontszám: 150. Egy katonai vonat kell megsemmisíteni a pályán. A vonat kiérkezik a pályán, majd a vonat kiérkezik a pályán, majd a vonat kiérkezik a pályán.

után nyolc kapcsoló következik. Ha mindegyiket elmozdítunk, megkapjuk a kijelzőt, majd az ezután a titánia váltókat kell rákötönni, aminek hatására a vonat egy üzemanyagra kiakadva 50 pontot tesz a jutalmunk, továbbá áttérhetünk a nehezebb útvonalra. Ha ezt nem tesszük meg, külön kell elintéznünk a vonat föléllását a robbanó és a nagyszámban lévő légi szerkezetek tüzelve.

5. Sector Z - nehéz

Szükséges pontszám: 100. Itt a harciomrok kell megsemmisíteni a rájuk támadó ellenségét, valamint a Great Foxot (anyahajónkat) a felé közeledő rakétáktól. A munkába haladás besegít Gat is, ezért ha a medált is be akarjuk nyújtani, talán jobb ha nélkülözzük a társaságát, azaz a Sector X pályáról jövünk ide. Ha nem sikerül megvédeni a hajót, a könnyű útvonalon megyünk tovább. (Mellesleg jópofa dolog, hogy így a endsequence-ben is sokkal inkább a Great Fox felhívni.)

6. Bolse - könnyű

Szükséges pontszám: 150. Először az úrhajts pajzsát biztosító lézerfűcs generátorait kell kiirtani. Ezután egy sereg úrhajó támad rájuk, majd a medál megszerzéséhez Star Wolf bandájával is le kell számolnunk. A bázis felrobbantásához a közönség előbukkanó esztelen a sárban engedelmet kell tölteni.

6. Area V - normál

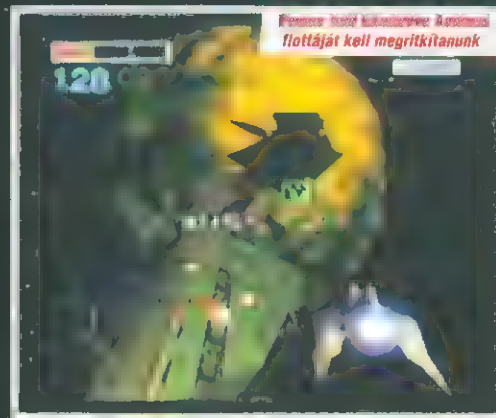
Szükséges pontszám: 300. Az egyik

legkeményebb üresata: Andross fő flottájára kell megsemmisítő csapást mérnünk. Az úrállomások 3 pontot érnek. Ha a pálya felénél nincs legalább 150 pontunk, majd is mondatunk a medálról. Ha nem akarjuk, hogy az anyahajónk likvidálja a csatahajókat, ne szőljünk oda 1000 G4-ek, egyébként is Andross itt már gyakran belekontárolódik az életbe. Itt egy láthatatlanságból előtűnő csészai a föléllás. Amikor kinyit, először a belsejében köröző három fényt lövük ki, majd a három kart. Ezek néhány száz újratermelődnek, de a második forduló után sebezhetővé válik a csészai közepé.

7. Venom

Szükséges pontszám: 200. Ha a könnyű útvonalon közelítjük meg a Venomot, fölélláséként egy futó gölem után eredünk, miközben a szűk folyasát a gölem nyomában oszlopok torlaszlják el. A gölem testrészeire addig kell lövni, amíg csak egy víz marad; csak ezután lövhetjük szét a fejét. Ezután magával Andross-szal találkozunk: először a szemét lövük, ekkor elkezd dörzsölni a képét, mialatt a másik keze védtelenül marad. Ezt ismételtük meg többször, s szabaduljunk meg a kezétől. A fejét szétlőve azonban kiderül: sajnos ez csak egy ál-Andross volt, az igazít a nehezebb útvonalon kell keresnünk.

Ha a nehezebb útvonalon jövünk, rögtön Andross bűvölyének a bejáratához érkezünk, ahol Star Wolfal és bandájával hoz minket össze a sors. Most sokkal jobb hajókkal támadnak – ha egyedül jövünk, szinte semmi esélyünk. Androssot ugyanúgy kell elintézni, mint Easy fokozaton, de itt az arc mögött a valódi Andross körül elő: egy hatalmas egy. Először a körbe keringő szemével kell végezni, de ezután vigyáznunk kell, mert követni fog minket. Ha elkaptuk a megfelelő ütemet, mindig lesz annyi időnk, hogy szembe forduljunk vele, és becélozzuk a kisagyal. Ekkor torlaszunk, majd begyűrve a hajót a kilógó idegeket kerüljük ki, s kezéljük az egészet előlöl. Ha metán mégis fennakadnánk, pörgessük az úrhajót és turbózzunk, hogy minél hamarabb kiszabaduljunk.



Ha sikerül a kisagyalat többször eltávolítani (a nagygyal Andross pajzsát használja), Andross elpárol, de úgy dönt, minket is magával visz.

Szerencsére azonban megjelenik apánk szellem, tudatunk csak őt kell követnünk, s a robbanás előtt a hajókat megkeresni kell a felzárkózás.

dickező. Pigmát is). Ez utób-
ának köszönhetően al-
ban ezután nem szerethető
meg Bolse-on a medál, tehát
ahhoz válasszunk másik útvon-
lat. A Salara vezető út akkor lesz
aktív, ha időben sikerül végezniük min-
deklivel, tehát meginduló a házban elhelyezett bombák
tárolásához.

3. Katina - normál

Szükséges pontszám: 150. Fox egy régi barátja. Bill segít-
ségére szót, aki csapatával egy óriási, "Independence Day-
es" anyahajóval és az abból kirajzó apró vadászokkal száll
sereggel. Az anyahajó gyenge pontjait az időnként kinyíló
ajtók, majd a központi kiegészítő sugárfegyver képezi. Ha
medált is akarunk, ne tesszük el a pusztítást, és – az óriás-
rüssal megegyező irányban körözve – keressünk egyszerre



Kiadja: Nintendo

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

N I N T E N D O

93%

HOLIDAY

Kl tudja miért, az utóbbi időben ugyancsak elszaporodtak a Theme Park mintájára készült stratégia/manager programok. Theme Hospital, Constructor, Beasts and Bumpkins – hogy csak a legismertebb darabokat említssem. Ezen klónok túlnyomó többsége meglepő módon egész emészthetőre sikeredett, így aztán kü-

táját megpillantva megmaradt lelkesedésem is ellillant. Nem mintha annyira csúnya lenne a grafika, de körülbelül annyi ötlet és humor van benne, mintha a Szahara egy különösen elhagyatott részét vették volna a táj alapjául (ez alól legfeljebb néhány állókép képez kivételt). Holott e műfaj egyik leg-

sarkalatosabb pontja a képi humor, hisz ez szögezi a monitor elé az embert. Ha egy puritán stratégiai játékra vágyom, majd a Stalingradot vagy a Civilizációt fogom elővenni. Ezeknek pedig nem jelent a Holiday Island komoly konkurenciát. És akkor még igen finoman fogalmaztam...

Szóval nagy vonalakban ezek voltak az első benyomásaim a játékról. Kénytelen-kelletlen azért elszórakoztam pár



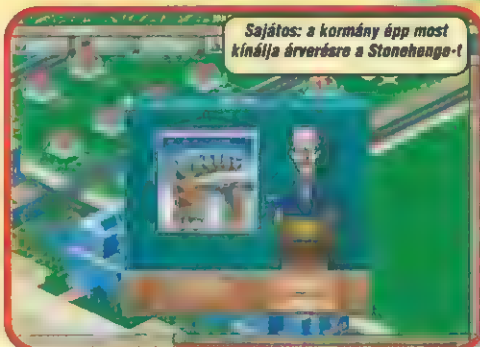
Korreklt várostervezés: két igen frekvenciált hotel a szennyvíztisztító és a személtételek szomszédságában

nősebb ellenérzések nélkül vettem kezembe az Ocean legújabb próbálkozását, a Holiday Islandot. Az mondjuk elég gyanús volt, hogy Laci bátyó rendkívül készségsen nyújtotta át a játékot, holott ő az efféle stuffokat igen nagy előszeretettel gyűjti be magának. Még aztán a doboz hátulján szomorkodó képek is kissé riasztóan hatottak, ám mindezen baljós ómenek ellenére magamhoz ragadtam a programot. Ez stratégiai léptékű hibának bizonyult.

Az első kellemetlen meglepetés akkor ért, midőn a feltűnően rövid installálás után a játék sehogyan sem akart magának egy szabad szemmel is kivehető ablakot nyitni. Az alkotók alighanem abban a szent meggyőződésben élhettek, hogy a PC a 640*480-asnál nagyobb felbontásra aligha képes. Tehát minden játék előtt át kellett méreteznem a Windows 95-öt és újraindítanom a gépet.

Korreklt. E ponton már komoly kétségeim támadtak a programozók hozzáértését illetően, mivel ilyen bakikat legfeljebb a közepkategóriás shareware játékokban illik elkövetni. Nem baj, az még belefér. Elvégre a gyári kézikönyv szerint hatalmas móka vár ránk: trópusi szigeteken kell üdülőparadicsomokat létesítenünk, és persze irítani a gaz ellent (mármost a konkurens cégek vendéglélt). Ez eddig szép és jó, de a napsütötte

napot a Holiday Islanddel, s az újabb bosszantó hibák mellett azért a játéknak néhány rejtett (sajnos IGEN jól elrejtett...) erőnyere is ráakadtam. Mindent összevetve nem állítanám, hogy a program teljesen élvezhetetlen lenne. Mondjuk inkább úgy, hogy csak a legelvakultabb Theme Hospital rajongóknak ajánlott.



Sajátos: a kormány épp most kínálja árverésre a Stonehenge-t

A NEMES CÉL

Célunk tehát adott: egy jól működő és minél több vendéget vonzó üdülőparadicsom felépítése. Magyarán kiszemelünk egy jobb sorsra érdemes kis szigetet, telepítjük szállodákkal, repterekkel, személtelakod-

dókkal és strandokkal – s várjuk a rádiótelefont és Ray Bant lőbálóját – s várjuk a rádiótelefont és Ray Bant lőbálóját – s várjuk a rádiótelefont és Ray Bant lőbálóját –

Példának okáért ott vannak a szállodák és házak, ahol a már emlegetett vendégek térnek nyugovóra. Elméletileg a magunkfajta mogulnak aligha kéne mindentféle kis vityillókkal bajlód-



A strand és környéke a Balatonvidéket idézi (legalábbis múlt századi állapotában)



SIM CITY 1

nia, de a vendégek egy csoportja ezeket részélti előnyben a nagy hotelekkel szemben. Építeni természetesen csak sík terepen lehet, tehát az idilli kis dombokra nyugodt szívvel szabadítsuk rá a dózereket. A szállodák legkellemetlenebb vonása, hogy folyamatosan elhasználdnak, s egy kellőképpen leamortizálódott hotelt csak a legharcedzettebb kelet-európai turisták keresnek fel. Ezen ádátlan állapoton egy gyors renoválással segíthetünk, ami viszont igen komoly nyereségkiesést eredményez. Egyébként szállodából és házából is igen sokféle akad, ezek

nagy részét csak egy bizonyos idő eltelte után leszünk képesek felhúzni (ez minden más épülettípusra is igaz).

Kulcsfontosságú épületek még a repterek és kikötők is, mivel az alkalmi hajótöröttekre nem érdemes bázisozni. Egyébként igen hosszasan töprengtem azon, hogy a beérkező vendégek száma pontosan mitől is függ. A kézikönyv igen homályosan fő és utószeszonokat emleget, de én a látogatók számában semmiféle rendszerességet nem tudtam felfedezni. Egyik pillanatban özönlenek a vendégek, a másik pillanatban akár

ISLAND



lemény, mivel a látogatók hangulatáról illetve problémáiról semmiféle visszajelzést nem kapunk, a kiszámíthatatlan forgalomingadozás miatt pedig még az üdülők számából se nagyon lehet következtetéseket levonni. Legfeljebb a hetedik érzékünkben bízhatunk.

Mikor szigetünket már telepítettük mindenféle épülettel, nem árt felfejleszteni egy kicsit az infrastruktúrát sem. A víz és villany például a legspártaibb üdülőközpontból sem hiányozhat, mivel a vendégek nem rajonganak a Robinson emléktáráért. Különösen fontosak a szeméttelpek, mivel ezek nélkül szép lassan belefulladunk a szeméttel (magyarán egy "kicsit" kevesebb látogatóra számíthatunk). A szeméttelpeket mindentől távol érdemes felépíteni, mivel a néhány tonna rothadó zöldség szaga kissé riasztóan hat az üdülőkre.

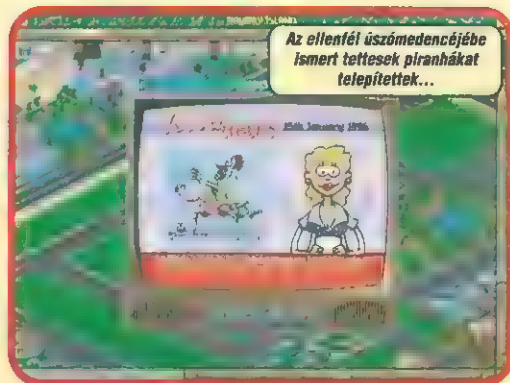
Egyébként az utakra és járműköcsönzökre sem árt költeni, mivel vendégeink a XX. század elpuhult gyermekei, így nemigen hajlandók gyalogszerrel túl messzire elmozdulni.

Külön figyelmet érdemelnek a világ csodái, melyeket a kapusi és mindenre elszánt politikusok időről időre árverésre bocsájtanak (ez már annyira debil ötlet, hogy tetszik). Elvégre mi csábitaná jobban a túristákat, mint hús tenger, polinéz lányok, pálmák és mondjuk az Eiffel-torony a strandon. A gond magából az "árverés" szóból fakad, mivel a galád konkurencia is majd mindent megadna egy ilyen csodáért. Arról már

nem is szólva, hogy ezen neves épületek fenntartása igen súlyos összegekre kerül, úgyhogy csak a játék vége felé érdemes ilyen vakmerő húzásokkal próbálkozni.

SÖNÖRSZKODOM, TEHÁT VAGYOK

Alapvetően kétféleképp érhetjük el, hogy a konkurens üdülőközpontok lehúzzák a redőnyt. Az első, neveléses és idejelműt módszer az, ha igényes szolgáltatásainkkal próbáljuk elhódítani a vendégeket. Csakhogy ez meglehetősen drága és időigényes móka, amelelt maga a program sem támogatja igazán az efféle körmonfont ötleteket. A második módszer már lényegesen célravezetőbb: szabotáljunk. Drágának ugyan ez is drága, viszont leggyakrabban sikert (néha kirobbanó sikert...) hoz. Nekem például a piranha-telepítés a kedvencem,



is elpusztítja. Ez már jóval húsbavágóbb probléma, de az Igazi tahóság a gép részéről egy jó kiadós földrengés, ami épületeink pontosan 10%-át azonnal romba is dönti. A játék alkotói szerint ezen épületeket a gép véletlenszerűen sorolja ki, de az esetek többségében gyanúsán sok hotelünk veszik oda... E kellemetlen történetek ellen csak egy biztosítás megkötésével védekezhetünk, ami viszont ugyancsak nagy érvágást jelent. Lehet választani.

A katasztrófákkal kapcsolatban egyetlen kellemes dolgot tudok csak megjegyezni: a legtöbb pálya elején kikapcsolhatjuk őket.

EGY JÁTÉK FEJFÁJÁRA...

Nem hinném, hogy a cikk elején már elcsúszott dörgedelmeimet meg kéne ismételnem, tehát tömören és lényegretörően: a Holiday Island ugyancsak gyengére sikeredett. Az

pedig, hogy egy sehol nem jegyzett (tehát teljesen kezdő) garda készítette, még egy igen érdekes kérdést is felvet: vajh' a jövőre Ocean fura urai miért nem kerestek egy kissé tapasztaltabb csapatot? Mert maga a gondolat, hogy egy ilyen játék bármiféle konkurenciát is jelentene a Bullfrog Theme-sorozatának, finoman szólva is naív. Ennél azért illene magasabbra tenni a mércét...

T.J.



de még több, hasonlóan kedves meglepetéssel is borsot törhetünk az ellen orra alá. Mindössze két dologtól kell tartanunk: egy balsikerű akciót után a média lecsap a dologra, s leendő vendégeink egy ideig gyanakvó arccal forgatják majd prospektusainkat, valamint előfordulhat az is, hogy ügynökünk lelép a pénzzel. Nem baj, akkor is megéri...

KATASTRÓFÁK

Az ember azt háné, hogy egy elhagyott (illetve egykoron elhagyott) szigeten békésen (illetve viszonylag békésen) csordogál az élet. Sajnos az égieknek viszont csípheti a szemét

ténykedésünk, mivel időről időre mindenféle kellemetlenségeket zúdítanak nyakunkba. Példának okáért itt vannak a tankhajó-balesetek, melyek során idilli strandjaink puha homokjait jól megteremtet olajfoltok kezdik el beszennyezni. Ez még csak a fürdőzők bőrén és kedélyállapotán hagy maradandó nyomatokat, de egy kőszá ár hullám már minden, a tenger szintjén elterülő épületünket



500?

atomot is robbanthatnánk a parton – nesze neked, stratégia! A repülőtereket egyébként szállodánktól jó messze építsük fel, az üdülők ugyanis nem igazán kedvelik a lökhajtásos ébresztést.

Az éttermek, üzletek, látványosságok és sportlétesítmények egyrészt vonzzák a látogatókat, másrészt pedig többé-kevésbé fix bevételi forrást jelentenek. Érdemes a szállodák illetve strandok közelébe telepíteni őket, mivel a lusta vendégek nem szeretnek órákat gyalogolni egy flakon napolajért. Ez egyébként csak magánvé-

Kiadja:
Ocean

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

0X2/66, 8MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN

58%

Még reggelben olvastam egy pár híradást a Interactive játéktákról, a Total Annihilator-ról. Akkor úgy emlegették, mint azt a program, amely majdan letesztálja a trófiát a Real Aleret, a real-time stratégiák koronázatlan (vagy koronázott) királyát. Bevallom őszintén, kicsit megaláztam a dologon, mondanom minden egy azt hihi-dit magáról, aztán a játékok megérkezésekor derül ki, hogy nem mond arany, amint fénylik. A múltkor számban ismerteti Dark Reiga volt eddig az egyedüli esélyes ráemlék a kidőzött karrendszerével. No, de ne saororítsuk a szót, térjünk át inkább a TA-re. Már az első küldetéseknel látszik, hogy egy nagyszerű próbálkozásról van szó, és minél jobban befelémerülök, annál inkább meggyőződök ezen véleményemről:

A kerettörténetre különösen nagy hangsúlyt kell helyezni, hogy a jövőben egy galaktikus háborúba csöppözzünk. A Core és Arm seregek

(energia). Mint említettem, a Cse-
szék képes átlagot elérni, ha
csak meg-trágy (azaz a szén-
tartalom) lesz elég. Közülük fellelhető (az-
általában) a szén- és a szén-
tartalom.

Figure 1. The structure of the proposed model.

A D-Day megkezdődött!



(nem találtam frappans magyar megfelelőt rájuk) létezőn idők óta csatáznak egymással. A galaxis rombolása hever, a hajdon tizedes és bizánci hadseregek föli mára már csak szélmalom, elsőtörtő állomások alakulatok maradtak. A gyűlölet azonban mindkét oldalon olyan erős a másik miatt, hogy csakis az ellenfél teljes megsemmisítése (Total Annihilation) lehet az egyedüli alternatíva a hosszú befejezésnek.

Mézük az alapvető tulajdonságokat! Azt majd mindenki eldönti, hogy melyik ország oldalán száll be a küzelembe. Az első, és legfontosabb egyességünk mindkét oldalon a **Commoner**. Alapvető tulajdonságai közé tartozik egy energiát gyorsított felhasználó szerkezet. A játéknak előfordul egyik legrosszabb fegyvere, a **Disintegrator** GUNNAI is rendelkezik. Képes az egyszerűbb (de egyben tegfontosabb) épületek felhúzására is. Különleges páncélzattal rendelkezik, mely ugyan lassan, de fokozatosan képes az önjavításra. Energiát képes kivonni a szerves anyagokból (pl. fák-ból), és fémeket képes kinyerni a fémes alapú szövetű teremtárokból (pl. rancsok, csövek).

Az egysegeink: Bővebben később veszzük ki őket. Észeltünk annyi, hogy a három alapvető fegyvernemmel rendelkezünk, még hozzá nem kis választékban: szárazföldi, légi és vízijárművek egyaránt megtalálhatók. Az épületek és nagy számban képviseltetik magukat, rókus szintén egy kicsit lejjebb.

Nyersanyagunk: A kis felderítőrobottal kezdve, az épületeken át, a hatalmas cirkálókig bezáróan minden egyes egység elköszülésének két feltétele van: amiből tellegul



**Reptér a hegygerincen,
avagy reptető a hegytetőn
(összátok be...)**

ma (bányák és fémek, különösen a
vörösek) – de azt az is fel kell hívni
figyelműre.

A főképernyő: A játéker egyértelmű. Bal oldalt felült található a tőkép. Az ellenség egytől-egyben abban az esetben láthatók rajta, ha már rendelkezünk egy nagy hatótávolságú radaraléval. Alatta a két fő tevékenység kódja található: Orders (különböző parancsok, az egyszerűtől függ, melyeket használhatjuk) és Build (építés, értelemszerűen csak ott van, az esetben lehet választani, ha az ellenség képes rá). A játéker főleg a hűtőszednek a hőmérséklet, és energiamennyiségünk indikátorai. A csik egy grafikus kijelző, számunkra a számok lesznek érdekesebbek: amelyik alatta helyezkedik el, az mutatja a jelenlegi mennyiséget, jobb oldalán felette a raktározható maximum látható. A szál jelölt zöld a per pillanat eléárlított, a szál jelölt piros szám a felhasznált mennyiséget jelöli. Amennyiben a pointer egy csigra, épületr vagy tereptárgyra mutat, a játéker alatt jelennek meg a tulajdonságai.

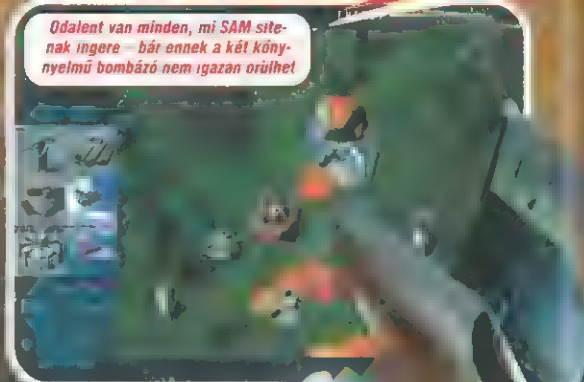
...an, chuo

Számos izgalmas feladat
lőlés során a játékosok
vagyra ökot. Nem minden
kell innen megadni, itt
található a speciális utas
ásokat használjuk csak
a játékosok a játékos
játékosok a játékosok
Az adott egységek
csak azokat használhat
amelyik világot színe

Elsősről is két, a jármű viselkedését meghatározó beállítás jön: **Aggressiveness** (fordítás talán nem pontos, az befolyásolja, hogy mit fogynak meg egyésség, ha egy ellenség a közelébe ér): Fire at will - azonnal betámadja; Return fire - csak visszemozdi a tüzet; Hold fire - külön parancs megérkezéséig nem lök. **Mobility** (mozgásszabadság, említhet egy ellenfél feltűnésekor számít): Ram - szabad mozgásterületet kap; Maneuver - rövid távú kitérőket végrehajthat; Hold position - mozdulatlanra kényszerítjük. Az **Active/Reactive** parancsok a kőbe kapcsolásra szolgálnak. **Cloaking**: álcázás (ha képes rá), energiát fogyaszt, **Load/unload**: átkötés; akkor van értelme, ha egy szállítójárműről van szó, feltöltés-kiakasztás. **Reclaim**: az előbb említett energiafelhasználó képesség használata, tereplágyakból, roszsokból, kőből; sérült egység javítása. **Capture**: elfogás, tehát nagyobb terület az elfogandó, amint hirtelen ideit vesz igénybe. **Move**: mozgás a kijelölt feléig. **Guard**: őrzés. **Patrol**: őrzőjárat egy kijelölt területen. Amennyiben egy Mobile Construction Botnak adjuk meg a parancsot, minden egység megjavít, amivel ütközben találkozik. **Attack**: támadás, egyértelmű. **D-gun**: tüzelés a nagy erejű disintegrátor gúnnal. **Shop**: az éppen aktuális parancs leállítás. **Bomb**: bombázás (légi egységnek).

Következzék az egységek és az épületek: a
lami elképesztő mennyiség van belőlük, így sem
egyenként, sem felsorolászerűen nem térlek
rájuk, ugyanis ekkor az újság TA Khyte nevei
kapna – mit szólunk ehhez a konzolások? Ol-

**Odalent van minden, mi SAM site-
nak ingere – bár ennek a két köny-
velmű bombázó nem igazán örülhet**



halanként (!)
3 mobil
egység és 24
épület talál-
ható! Így ha-
zánk

egy kicsi rendezettségem őket. Mind az egységek mind az épületek fejlettségi szintekre vannak osztva. A dolog így működik, hogy először építünk egy első szintű épületet. Ez képes első szintű egységek és újabb, fejlettebb építőjarművek gyártására. Ezek az építőjarművek már képesek olyan épületeket gyártani, amelyekkel előállíthatók a második szintű csapatok, és egy olyan, fejlettebb jarmű, mely már képes a legmodernebb csapatok előállítására is. (Románia ez elsőre is mérhetően bangzott.) Mindezt megcélélták egy olyan fejlesztással, amely fegyvernemenként különíti el a csapatokat (szárazföldi/legi/vízi). Ezeken belül is van még egy fejlesztás, ugyanis a szárazföldi csapatok két fajtába oszthatók fel: az egy-

RED ALERT RÖNFOSZTÁSA?

HALÁLVÁNYOSSÁG

Balra egy lövegtorony, ami vadul tüzel – mellette egy másik, ami már többet nem igazán



egy Commando-erővel szembe. Az egységek egy-egy körbe, mint több ellenfél egyaránt. annál tapasztaltabbak lesznek. Egy veterán egység nemcsak gyorsabban, hanem pontosabban is tüzel. Mivel fantasztikusokat csinálnak, beletelik egy jó időbe, míg megjátszódik olyan elnevezés milyen típusú egységet takar – de ott van a kézikönyv, amelyből kiválasztani lehet tájékozódni. Itt már szövegesen a kézikönyvben találhatók meg.

Központi feladatunk lehet egy érdekes dolog: a legfejlettebb egységek után következő építhető lépcsőket egy misztikus "Top Secret" felirat jelöli. Nem. Nem szerelmünk felé a pont, de azt hiszem nem árulok el nagy titkot azzal, hogy itt lesznek megtalálhatóak a legbrutálisabb fegyverek. Iszonyú sok energiát, de nem véletlenül kell részt venni egy-egy telepítésük, de ha megvan, az ellenfél lassan fújkalja is a takarékát. Akinek az sem lenne elég, hozzá tud jutni az internethez, az hetente (!) letölti meg az egységeket (fogalomban a reklámizáció) – sajnos ezt nem áll módomban kipróbálni, mert pillanatnyilag elszakadt a fonalam a világhálózathoz.

A játékmenet: a program használja a Fog Of War és a Line Of Sight technikákat (aki esetleg nem tudná, mit is takar ez a két kifejezés, annak kérik elővadásni az októberi számba írt Dark Reign-jelöltemet – ott tény derül mindenre, és az alban leírtak ugyanúgy érvényesek itt is.) A terep

kivitelezése a 3D-s grafikával megvalósított 3D-s felszínt szimulálja – itt szerintem sokkal jobban sikerült a dolog, mint a Dark Reign-ben (de ott sem volt rossz). Tényleg: igazán 3D-s real-time stratégia eddig egy születte – emlékeztek még az azóta kimúlt (egyébként méltán kétségbeesett) Amigara? Nos azan volt egy csodálatos játék, mely hosszú ideig önfelölt szórakozást biztosított nekem – a Powermangerrel van szó. A

terepviszonyokat. Olyan "apróságokra" is ügyeltek, hogy a nagy hadihajók nem kelhassanak fedőbe a parti sokálysában, itt ugyanis megneklene – azért egész egyszerűen nem jöhetnek a parthoz túl közel vele. Hegymenethon lassabban mozognak az egységek, illetve egy meredekbb lejtőn fel sem tudnak jutni. Az ágyúink és a felépítünk kifejezetten szeretnek hegytetőn csücsülni nemcsak meeszközre látnak, hanem messzökre is látnak, őket pedig kevesebb ellenfél részéről az ilyen irányú próbálkozás. A felszín változatos, "főmes" talajú, erdős, vulkanikus pályák váltogatják egymást, és nemegyszer olyan helyen találhatjuk magunkat, melyről Art C. Clarke: Távoll föld dalai című nagyszerű könyve így szól: egy erős óceán, néhány elszórt sziget.

A külső világok: szép nagy rakás van, mindenképp 30 körül jár a számuk. Mondjuk, hogy változatosak, mind kiválóan

ha is igaz, ha jön az ellenfél neheztőlja, kezdünk el nagyon felkészülni, vagy küssük fel a nyúlcipőt. A terepadottságok kihasználásáról már volt szó, most csak annyit, hogy nemcsak a támadásban, hanem a rejtőzködésben is segít. Ha azt szeretnénk, hogy gyorsabban épüljön valami, építsük több egységgel egyszerre (egy constructor típusúval clickeljük rá az épülő járműre/épületre). Akár egy gyárunknál is segédkezhünk az előállításban, az egységek együttműködéséről nem is beszélve.

Mindent összevetve, renkívül pozitív benyomást kelt a játék. Szerintem ulti a Red Alertet, mind kivitelezésben, mint változatosságban. Szépek a grafika, audio tracks zene, jó hangok, nagyon sok egység és pálya, 3D-s terep, kézenfekvő irányítás tartozik a pozitívumok közé. A járművek és épületek animációja vitán felül az eddigi legjobb a Red Alert-körök közt (pl. az ágyúcső nemcsak hogy füstölög a lövés után, de odaforog a löveg irányába, és visszanyírk a cső a tüzelésnél!). A 3D-s terep többek közt olyan látványos, hogy egy alacsonyabb robot a felszíni fák alatt (!) mászkál (amíg fel nem aprítjuk az összeset energiánknak). Ha valakinek nem elég a felszíni vizuális 3D, adjon hozzá még egyszer annyit, mert a játék 3D surro-



A 3D megvalósítás egy érzékletes példán keresztül

felhúzására. Felmerülhet a kérdés, hogy akkor miért bonyolították meg ennyire a dolgot? Lássunk erre egy példát! Teszem azt az ellenfél vonatait mögöttünk felbújni egy épület. Optimalis esetben egy több lehetőségünk van: elmehetünk a Commanderünkkel, a szárazföldre, illetve a légi egységeinkkel. A felszíni csapatoknak lassan kellene az ellenségtől lemozgassák a területet, míg a légi egységeink gyorsan odaröppen, és kezdeni is munkát. Ez természetesen akadályoknál is igaz: pl. egy tengerszeresen kellene áthaladnunk, de így lassabbak is sebezhetőbbek vagyunk a Commanderünkkel, illetve ezt a szárazföldre meg sem lehetnének



Kételtű tankjaim bátor deszant-támadásra indultak a megráztatt ellenség legnagyobb bánatára

mindenképp (pl. kővető) – bár tegyük hozzá az igen egyszerű "Mindenkit nyírj ki!"-alapvetet kell követnünk. Ugyan két CD-s a játék, de az élvezetű animokra itt sem jutott hely. Pályakezdés előtt egy narrátor (és egy szövegmező) közli feladatunkat. Itt kapjuk meg az adott helyszínről vonatkozó (fontos!) tudnivalókat is: mekkora az adott helyen a szél erőssége és a gravitáció. A szél erőssége azért fontos, mert egy széllelbelet helyen a nem túl drága szél erőssége is igen jó ellátást biztosítanak, a gravitáció a repülőknél és a tüzelőegységeknél fontos tényező. Ugyan van itt egy kb. 640*50-es kis körbetekintés a helyszínről, de ezt csak kamposos tűzással lehetne videorészletnek tekinteni. Egy megnyert küldetés után egy szépen megválogatott állóképet kapunk, hogy ne keseredjünk el teljesen, majd jön a következő feladat. Nem vágnak rövest a középhe, egyenesen nehezedik a játék, látszik, hogy az első három küldetésnél akarták elvenni a játékos kedvét az egésztől. Egyébként a mesterséges intelligencia igen jól játszik.

Már szinte felesleges is megemlítenem, hogy bárhon is játszható a játék, akár modemen, akár helyi hálózaton keresztül. Egyébként ekkor ugrásszerűen megnő a játék memória-igénye, erre vigyázzunk! Itt is megtalálható a már ismert Skirmish mode, ahol a multiplayer játékot gyakorolhatjuk a számítógép által irányított ellenfelekkel szemben. Egy-két tipp: használgassuk sűrűn a Commander integrátor gombját, az első pár küldetését akár egyedül ezzel is megnyerhetjük, de még a legnehezebb pályákon is képes nagy rombolásra! Ez fordít-

und sound systemet is használ. Ha jól belegondolunk, akkor talán csak a Dark Reignnek van egyetlen előnye vele szemben: a jól kidolgozott taktikára építő harcrendszere – de csak abban az esetben jobb! A TA egyetlen negatívuma a nagy igény: 32 megás P166-on játszottam vele (csak Win95 verziója van) és sok egység mellett már igencsak kezdett lassulni a drága. Ennek ellenére jó szívvel ajánlom mindenkinek, mert sokkal több van a játékban, mint amennyit először a szűk két órás időben be tudtam mutatni helyileg.

total annihilation

Kiadja: GT Int.

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P100, 16MB RAM, 4xCD, WIN95

✓ Meghalt a király, éljen a király!
✓ Átvezető videók hiányoznak

95%

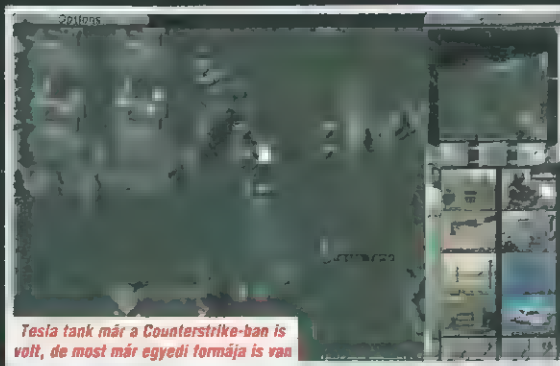
Miközben majdnem minden software-fejlesztő cég kihozza a saját kis Command & Conquer-klónját, addig az úttörőnek számító Westwood sem pihen a babérokon, illetve a program által a konyhára hozott dollárhegyeken. A sok bővítő után nemrég már játszhattunk a Counterstrike nevű, első hivatalos kiegészítő lemezzel. Különösebb újdonságot nem hozott, a fanatikusok azonban minden bizonnyal megvették. Nyilván rengeteg kritika érkezett a céghez, amelyben bírálják az első küldetés lemezt, rámutatva annak hibáira, hiányosságaira. Ezek az okok motiválhatták a Westwood programozóit, amikor megjelentek a piacon a legújabb kiegészítéssel, az Aftermath-el.

Az installálással nem lesz különösebb problémánk, úgy kell eljárni, mint a Counterstrike esetében. A játék verziószáma 2.0-ra ugrik – nem kell hogy fenn legyen a gépen ezt megelőzően az 1.8-as patch.

A tájékoztató szerint:

megvan a Counterstrike is.

Frissítésként installálható.



Tesla tank már a Counterstrike-ban is volt, de most már egyedi formája is van

rafta a chronosphere-t. Második versenyzőnk a **Demolition Truck**, ő igazán szigorú fiú, egy atombombát cipel a raketerében. Odáig megy a károsító ereje, és ferebbantja magát, a hatással nyilván nem kell különösebben eccselelni. Van egy nagyon veszélyes tulajdonsága: ha megérinti, mindenben megérinti.

szertűző fegyver a gyalogosok ellen hatástalan. A járműveket és az épületeket kegyetlenül szétszedi. Kellemes taktikai húzás rátenni az invulnerabilitást (Iron Curtain) és egy bevont az elengedhetetlen közepébe (így nem tudják szétlőni) – anélkül nem beszélve, hogy így egyfajta időzítést is alkalmazhatunk, mert csak akkor robban fel.

Truck. Kiválasztása után még egyszer rá kell clickelni, és ekkor kezdődik meg a detonációt eredményező folyamat. A visszaszámlálásra egy szíréra is figyelmeztet minket, ha ez megkezdődött, már nem lehet leállítani, csak úgy, ha szétlőjük még a robbanás bekövetkezése előtt.

A körkörös terjedés

is, mint az eddigiek – most vették a faradságot a Westwoodos fiúk, megrajzolták őket, és egy pár hangot is kreáltak hozzájuk.

A küldetésekben hozták a szokásos minőséget és mennyiséget, sem a magányos játékos, sem a hálóban játszó emberke nem érezheti magát átverve. 9-9 új misszió szerepel mind a szövetséges, mind az szovjet oldalon.

Új audiotrackek is felkerültek a CD-re. Ez nem túl nagy meglepetés, mint ahogy sajnos az sem, hogy már megint lusták voltak egy pár átvett animációt elkészíteni, pedig ezek az alapprogram egyik lehangulatossabb részét képezték.

A véleményem: aki él-hal a programért, az mindenképpen meg fogja várni, és nem jár rosszul – az Aftermath-jában sikerült az új-megelőző Counterstrike-nál. A másik oldalon szerepelhet az is, hogy most már kezdődnek a Westwood-jére nő a konkurrenciák: a Dark Reign és a most kiadott Total Annihilation már mindenképpen egy fejlettebb harcrendszert, látványosabb és újdonságokban bővelkedőbb szórakozást ígér eb-

UTÓZÖNGE

RED ALERT THE AFTERMATH

környékben egy légitámaszpont leszeli, akkor már csak a saját IR-ek felett megjelenő gombafelhőre pislogva elmélkedhetünk a füstbe ment tervünkön. Azt sem ajánlom kipróbálásra, hogy teleportálgatni kezdjünk vele, mert ilyenkor a kiindulóponton felbukkan a **Field Mechanic** nevéből kiderül, hogy mire való: akár a harc hővén is javíthatja sérült járműveinket. A szövetséges oldalon található gyalogos katona, vigyázzunk rá, mert nincs páncélzata. **Tesla tank**: a szovjetek csodafegyvere egy mobilizált tesla torony. Nagyon jó kis egység, erős fegyverrel, nagy hatótávolsággal, de könnyű páncélzattal. Külön bónuszként az ellenfél radarját is zavarja. Tudom, hogy a Counterstrike-ban már volt ilyesmi, de ez máshogy néz ki, nemcsak a fegyverét cserélték ki egy már meglévő egységnek. A **Shock Trooper** az elektromos sakkolóval felszerelt öreg néni harci változata – jó erős a fegyvere, de lassú, mint a tetű, és a hatótávolsága is kicsi. Az ellenfél gyalogosainak és épületeinek megkritikázására kiválóan használható. **M.A.D. Tank**: szintén egy kamion típusú egység, de az ellenség



Akcióban a M.A.D. Tank: minden visszatér a Törésműködés

tel, ha a sérthetatlenség véget ért. Van egy új egység is, a **Missile Sub**, amely egy rakétavetővel felszerelt tengeralattjáró. Jó nagy a hatótávolsága, de kicsi a páncélzata. Végül egy olyan egység, amit nem tudunk építeni, csak az egyik küldetésben használható: **Phase Transport**. Előnye, hogy láthatatlan, de ha közel kerül a gyalogosokhoz vagy az űrtornyokhoz, észrevehetik. Összességében elmondható, hogy az új egységek jópóták és használhatóak lettek, és végre azt is a javukra lehet írni, hogy másként néznek

kon a kategóriában, mint a nagy öreg – igaz nem ért, ha heszerünk melléjük egy izmosabb gémet.

K.Z.

rendi maga a játék, erre a Counterstrike, majd végül az Aftermath. Az új küldetések a New Missions menüpontból indíthatók el.

Nézzük rögtön az újdonságokat! Végre, végre megvannak a hős áhított új egységek – meghozza rögtön mindkét oldalon. Az első a **Chronotank**, kellemes tulajdonsága, hogy a tőrőp bármelyik részére egy szempillantás alatt odateleportál. A fegyverzet rakétavető, közepes hatótávolságú. Mielőtt nagyon örülni kezdenénk, először is figyeljünk: hogy egy bizonyos (=sek) időnek el kell telnie, hogy a jármű teleportálási képességét újra használhatjuk. A feltöltődés mértékét az egység alatti kis színes csík mutatja. Kellemes és jól használható egység a szövetséges oldalon. Másik oldalon a **Shock Trooper**, az elektromos



A Missile Sub már szarazföldi célpontokat is betámadhat

Kiadja: Virgin

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P75, 8MB RAM, 2xCD, WIN95, Red Alert

85%

79%

CINKELT

NUCLEAR STRIKE (PLAYSTATION)

Benhamada Salim Budapestről úgy véli, hogy a Nuclear Strike túl könnyűre sikeredett, tanúbizonyságul pedig alig pár nappal a játék megjelenése után rögtön elküldte nekünk a pályakódokat.

DELTA Strike: JUNGLEWAR.
ISLAND Strike: CUTTHROATS
1. PEACE Strike: COUNTDOWN.
2. PEACE Strike: PLUTONIUM.
DMZ Strike: PUSAN.....
FORTRESS Strike: ARMAGEDDON
A 2 PEACE Strike annyiban különbözik egymástól, hogy van közöttük egy nagy robbanás.

Berki Zsolt és Tószoki Márk egy tucatnyi GameBoy csalással örvendeztetett meg minket és persze ezúton az olvasóinkat - ezekből ollóztuk ki azokat, amelyek még nem jelentek meg eddig. Íme:

ALADDIN (GAMEBOY)

Pályaugrás: pauszálás után A, B, B, A, A, B, B, A

F1 RACING (GAMEBOY)

Ha van a géphez négyes elosztó, dugjuk be egyedül a GameBoyt, tegyük be a programot és kapcsoljuk be. Láss csodát, egy menü jön be:

- gyors győzelem
- lassú győzelem

KILLER INSTINCT (GAMEBOY)

Eyedol kiválasztása: A VS képernyőnél jobbra irány lenyomva tartva, majd Select, Start, B, A.
Béka széttaposása: Orchid kivégzése után (le, előre, hátra, rúgás) tartuk lenyomva az A-t (azaz a rúgást).

MICKY MOUSE (GAMEBOY)

Néhány pályakód: LOVE, DISK, SHOP, FIRE, GAME, GOLD

WORLD CUP (GAMEBOY)

Egy-két pályakód: 22451, 53051, 36351, 17251, 42951, 56151, 51351, 97151, és végül az utolsó szint: D8651

TOP GUN (GAMEBOY)

7. Misszió: SSQS8QT

F15 STRIKE EAGLE (GAMEBOY)

Ismét pályakódok:
2.pálya: D911227F
3.pálya: H5123363
4.pálya: 50144332
5.pálya: 28155409
7.pálya: 3D55768H

ZELDA (GAMEBOY)

Ha elég ügyesek vagyunk, az összes fegyvert (legalábbis ami a boltban van) kilophatjuk. Akkor álljunk a boltos elé, amikor a feje befelé néz, majd gyorsan fussunk ki az ajtón.

TWISTED METAL 2 (PLAYSTATION)

Zabos Norbert (Dezső) budapesti olvasónk a Twisted Metal 2 rajongóinak szolgál néhány finom kis kóddal.

A karakterválasztó képernyőnél üssük le a következőket: Fel, L1, Háromszög, Jobbra. Ekkor megjelenik a fagyis kocsi. Ezek után gépeljük be ezt: L1, Fel, Le, Balra. Ekkor be-

választhatjuk magunknak az Amazónia pályán található főellenséget, Miniont is, és vele is döngethetünk. Továbbá a 2 player-es üzemmódnál - amikor egymás ellen játszunk - a pálya kiválasztásánál írjuk be: Le, Fel, L1, R1 - mire egy tök új pályát próbálhatunk ki.

Menet közben még csinálhatunk különlegességeket:

ugratás - Bal, Bal, Fel; burok - Jobb, Jobb, Fel; fagyasztás - Bal, Jobb, Fel; tűz - Jobb, Bal, Fel; taposóakna - Jobb, Bal, Le; hátrafele lövés - Bal, Jobb, Le; láthatatlanság - Jobb, Le, Bal, Fel, Jobb.

Ha másképp látni, mennyi fegyverünk van, akkor nyomjunk egy Select+Let. Na még egy utolsó kód. III. "testcsel": 1 playeres üzemmódnál játék közben tartsuk nyomva a Select és utána kétszer Fel. Meglepetésünkre jobban belátható lesz a pálya (felülnézet).

PORSCHE CHALLENGE (PLAYSTATION)

A címképernyőn üssük be bármelyik kódot a következők közül:

Halszem optika: Négyzet+Háromszög+Kör, L1, L2, R2, R1.

End Game Sequence: Négyzet, Kör, Bal+Select, Jobb+Select.

Magas hangok: Fel, Háromszög, Fel, Háromszög.

Hyper Kocsi: Select+Négyzet, Select+Kör, Select+Négyzet+Kör.

Hosszú pályák: Select+Fel, Select+Le, Start, Select.

Interaktív pályák: Le+Start, Fel+Start, Select, Start.

Láthatatlan kocsi: Négyzet+Kör, L2+R2, Négyzet+Kör, L1+R1, Négyzet+Kör.

Mad Race: Fel, Bal, Jobb+Select.

Tűkör mód: Bal+Kör, Le+Háromszög, Jobb+Négyzet.

All Cars Jump: Fel+Négyzet, Fel+Kör, Fel+Négyzet, Fel+Kör,

Fel+Négyzet, Fel+Kör, Fel+Négyzet. User Car Jumps: Négyzet, Kör, Négyzet.

Fekete Porsche: Jobb+Négyzet, Bal+Kör+Select.

Teszt sofőr állítása: Bal+Kör, Jobb+Négyzet, Select.

Végtelen újraprobálási lehetőség: L1+L2, R1+R2+Négyzet.

DARKLIGHT CONFLICT (PLAYSTATION)

A főmenüből válasszuk ki a Password opciót és üssük be:

DLXGXXDJH

Amint kiválasztjuk az End-et, rögtön az utolsó, "The Escape Home" küldetéshez kerülünk, ami persze ennek megfelelően iszonyúan nehéz. Próbáljunk meg minél tovább életben maradni.

COOL BOARDERS (PLAYSTATION)

A címképernyőről lépünk be az Options-be. Ott nyomjuk le a Select gombot 55-ször, mire elindítva a játékot egy "kaszárt bemozdító" fogja az eseményeket kommentálni.

THREE DIRTY DWARVES (SATURN)

Az Options képernyőn nyomjuk le a (felső) L és R gombokat egyszerre és azon nyomban engedjük is el őket. Ekkor a "Set Password" képernyő jelenik meg, ahol a le és a fel irányok segítségével a következő kódszót adjuk meg: MOSHOLU. Ha ez megvan, nyomjuk le a C-t, és máris láthatjuk, hogy egy Cheat Mode tűnt fel az Options képernyő legálján. Csak mozgassuk le a nyilat a kívánt szintre - összesen 15 pálya közül választhatunk - így akár rögtön az utolsó szinttel is kezdhethetünk.

Na, még egyszer utoljára nekidurálom magam, és megszülsz (... "keményen uram... nyomni, nyomni... nagy levegő... itt van a baba, már látok egy fejet... mos még egyet!") egy csevegőt, hiszen a jövő hónaptól kezdve új időszakítás kezdődik. Vessetek csak egy pillantást a másik oldalra – meglepetés! Valahogy így fog kinézni az új 576 KONZOL, a konzoljátékosok bibliája, a non plus ultra konzolújság, amely remélem, hogy minden "nem PC játékosnak" a kedvenc olvasmányává válik (de annak is örülnék, ha néhány PC-s is szívesen forgatná). Szerintem az új lapról már minden lényegeset elmondtunk nektek, nincs más hátra, mint decemberben megvenni (de ha előfizettek, jobban jártek) és élvezni a tartalmát. Persze átkozódó, bíráló, kedveskedő és tanácsadó levélből most is jött egy tonna, de ezúttal tényleg csak a legérdekesebb részleteket emelném ki...

Szerintem nagyon jó ötlet a kétféle újság bevezetése. Nem is értem, hogy ez eddig

nem jutott eszetekbe. Így csak az a baj, hogy a PC-sek nem értesülnek a konzol újdonságokról (Persze ez csak azt érinti, aki érdeklődött a konzolok iránt). Kik fognak írni az újságba, ha a nagy nevek, mint Martin, Vári Zoli és TJ a másik lap szerkesztésében vesznek részt? Rákos Zsolt, Szombathely.

Ha tudnád Zsolt, hogy már mikor az eszünkbe jutott ez az ötlet, csak hát ezen a döntésen mindössze egy "aprócska" dolog múlik: a felemelkedés vagy a bukás! Ezért hezitáltunk rajta ennyi ideig. Én (Martin) már nem írok többet a KByte-ba, de a VZ és a TJ mindkettőnek dolgozik a továbbiakban is. Olyan mind a kettő, mit a bivaly, hát dolgozzanak, a kutyafáját! **(Meg egyébként is utómatomot írtam mindenkinek, hogy VZ-t meg TJ-t nem adom – CoVboy)**

A cinkelt lapokban állandóan valami el van rontva, vagy normálisan leírják a tippeket vagy ne írjanak semmit megértették gyagykák! Például a Mortal Kombat Trilogy-ba Rainnak nem jó a Fatalit2...és még 100-hibát mondhatnék az

utóbbi számokból a cinkelt lapok-inkább sz*rlapok! Gerendai Tamás, Budapest. **Frankón, milyen szemét, mocskos, gyagya banda csinálja ezt a hulladék 576 KByte-ot, hogy annak a szegény Rainnak ilyen gyalázatos módon elírták a kivégzését. A főszerkesztőt leváltani, a többieket kinyírni... (50%-ban egyetértek – C) de te pedig tegyél meg nekünk egy szívességet: a jövő hónaptól ne vedd meg ezt az újságot, OK? Sajnálom, hogy nem scannelhettem be a leveledet, mert igen épületes látványt nyújt a kézirásod. Oda is tettem, ahová való...**

Amit a Martin írt a Csevegőben azzal tökéletesen egyetértek. 2-3 oldalas lap-szám növelés sz*r se ér. Egy játékról több vagy kevesebb az már tök mindegy...Ja még valami...TI VAGYTOK A LEGJOBB FEJEK! Ebben az újságban szinte minden van. Fábián Ákos, Komló. **Nézd csak meg Ákos az előző levelet...Látod, nem mindenki olyan kellemes, intelligens és széles látókörű olvasó, mint te. Egy-egy helyesírási hibáért képesek elátkozni minket, de ha esetleg jól csinálunk valamit, akkor aztán nem írnak levelet. Ne aggódj, a két lap színvonala csak emelkedni fog a szűrés után.**

Na szóval (betűvel) nagyon jó ötletnek tartom, hogy az újság két részre fog oszlan, a helyzet már úgyis pattanásig feszült. Viszont azt nem tartom jó döntésnek, hogy ezt pont a mindenhónapi betevő helyére a csevegőbe kell rakni. Most legalább vége a PC-

Konzol háborúnak, egyébként is a Commodore a legjobb gép, azt legalább nem kell bővíteni

Ja, mi az az OLAYSTATION, (októberi szám 20 oldal lap te-teje) az valami olyasmi, mint a ...benzinkút?

(Köszönöm a levelet, de nem tudom megírni, mert a leveledet nem kaptam meg.)

Tóth Balázs, alias Ba-Lee. **Leveled elején**

örülsz a "háború" megszűnésének, a végén meg hiányolod. Most akkor háborúzzunk vagy ne? Itt állunk a CoVboy-jal, testünk mint két íj, idegeink pattanásig feszültek – dönts el végre, hogy "háború, vagy nem háború, ez itt a kérdés". Ha kell, én kibelezem ezt a "*****". **(Ne karagudjatok rá: két eltört kézzel, már csak a "*****" tudja nyomkodni – C)** Az intőket mindig azért rakjuk a Csevegőbe, mert azt olvassa el mindenki elsőnek. Az "olaystation" a Playstation új verziója, főleg az elektromos áramban szegény, viszont közelében gazdag keleti országokba importálják.

Szia CoVboY (ha elrontottam a Shifetet, meghalok)... **(MyUOdJ bÉkÉbEn!)** Egy rövid infot magamról: 12 év, female, és PC-s...Ki a fene az a Zolee? És hány éves vagy? Ugye te fogod szerkeszteni a KByte-ot? Martin mehet a francba, csak TE MARADJ!!!!!! MEGÉRTETED????? Zoboki Judit, Budapest

Hááát, drága szívem én inkább nem fűznék túl hosszú kommentárt elmés leveledhez, de legszívesebben a tédemre fektetnék, és jól elfenekelnék. Szerencséd, hogy csak 12 éves vagy, mert mondjuk 5 év múlva már egészen más büntetést eszelnek ki neked. Egyébiránt mééér' menjek én a francba? Anyukád látta, miket írkáltál itt össze? És büszke volt rád? **(Meglet kitört belőle a kiscsöberendíségi komplexus. Mindig irigykedik, hogy én csodálatos vagyok, ő meg csak hét-köznapl...)**

Martin ne írkáljon bele a Csevegőbe, mer az a Mélyen Tisztelt Főszerkesztő Úr (kafa megfogalmazás, nem?) helye. Csak tud ülni a pöttöm popsiján januárig Csevegőírás nélkül. Utána annyit írhat, amennyit akar. Egyébként semmi bajom a Martinnal, és fíngom nincs, hogy némelyek mért utálják őt annyira. M***** G*****, alias Gee, Érd.

Nos, Gergő, ez az utolsó alkalom, hogy én írok Csevegőt írok, tehát ohajod teljesült. Apropos, mikor láttad te az én pöttöm popsimat? **(Pöttömnek pöttöm, de milyen fickós daleket zeng!) Csak nem te vagy az a kedves flatalember, aki a múlt héten felhívott a lakására és olyan kedvesen babusgatott? Gyere vissza, szeretlek! Azt pedig, hogy néhány ember miért utál annyira (mikor még soha nem is láttak, sőt, nem is beszéltem velük)**

....., nem tudom – illetve ötleteim vannak, de nem ér annyit az egész, hogy itt most belemenjek egy filozófiai fejtegetésbe. Kisebb gondom is nagyobb ezeknél a fa***nél. A címetet javítottuk. Ennyi lett volna a decemberi Csevegő, januártól végre újra a király, a prince, a felülmúlhatatlan**

CoVboy vesz vis-sza a stafétát. De még van egy fontos dolog:

18VÉLYKAM 1 TEAM
1998 JANUÁR

90% return snes playstation

megszállott játékosok magazinja

576

DANTE POKLA
EHHEZ KÉPEST
GYEREKZSÚR!

DOOM 64-N64

ÚJRA DIVAT
A JERSEY

JERSEY-DEVIL-PSX

ITT
A VILÁG LEGJOBB
JÁTEKA!?

FINAL FANTASY VII-PSX

JAMES BOND-DOOM-GOLDENEYE-007

1191 Bp. Üllői út 201.
Tel./fax: 347-1534

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám **999 Ft-ért**,

az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig **1100 Ft-ért!**

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2500 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2700 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4500 forintért** rendelhető!

Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

A megjegyzés rovatba ird be:

"RÉGI SZÁMOK"!

| | | | | | | | | | | | | | |
|-------|------|--------|------|--------|------|---------|-------|---------|-------|---------|-------|---------|-------|
| 90/2. | 79,- | 91/2. | 79,- | 92/5. | 98,- | 94/4. | 168,- | 95/1. | 218,- | 96/1. | 318,- | 97/1. | 318,- |
| 90/3. | 79,- | 91/3. | 79,- | 92/9. | 98,- | 94/5. | 168,- | 95/2. | 218,- | 96/2. | 318,- | 97/2. | 318,- |
| 90/4. | 79,- | 91/4. | 79,- | 92/10. | 98,- | 94/6. | 168,- | 95/3. | 218,- | 96/3. | 318,- | 97/3. | 318,- |
| 90/5. | 79,- | 91/6. | 79,- | 92/11. | 98,- | 94/7-8. | 336,- | 95/4. | 218,- | 96/4. | 318,- | 97/4. | 318,- |
| 90/6. | 79,- | 91/10. | 79,- | 92/12. | 98,- | 94/10. | 218,- | 95/5. | 218,- | 96/5. | 318,- | 97/5. | 318,- |
| 90/7. | 79,- | | | | | 94/11. | 218,- | 95/6. | 218,- | 96/6. | 318,- | 97/6. | 318,- |
| | | | | | | 94/12. | 218,- | 95/7-8. | 318,- | 96/7-8. | 318,- | 97/7-8. | 318,- |
| | | | | | | | | 95/9. | 318,- | 96/9. | 318,- | 97/9. | 318,- |
| | | | | | | | | 95/10. | 318,- | 96/10. | 318,- | 97/10. | 318,- |
| | | | | | | | | 95/11. | 318,- | 96/11. | 318,- | | |
| | | | | | | | | 95/12. | 318,- | 96/12. | 318,- | | |

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltséget) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



A hely, ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576

**576 KByte
a Pólusban is!**

Pólus Center, Center Court 237
Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)



**Ugye Te is felkeresed
bennünket
december 1. és január 4.
között a budapesti
Vörösmarty téren,
ahol hatalmas akciókkal,
leértékelésekkel vár téged
karácsonyod első számú
szállítója az 576KByte!**

HERTA



ÚJDONSÁG!
bruttó 412.500,-

Az ideális computer konfiguráció!

- TYAN (USA) ATX Pentium alaplapp
- Intel TRITON TX 512KB cache
- Intel PENTIUM 166MHz MMX processzor
- 32 MB SDRAM - 1,44 MB floppy drive
- 2100 MB winchester - CD ROM
- SoundBlaster AWE 64 hangkártya
- 300W aktív hangfal
- 33600 belső faxmodem

1 hónap ingyenes Internet hozzáféréssel

- Hercules Stingray 128 6 MB PCI VGA csatoló + 3 ajándék játék CD
- Goldstar 15" SVGA LR/NI digitális monitor
- ATX miditorony ház
- 104 gombos magyar billentyűzet
- Genius F20 joystick + ajándék játék CD
- Microsoft OEM egér + pad



e-mail: hertakft@herta.hu

BUDAPEST XV., SZENTMIHÁLYI ÚT 131. TELEFON/FAX: 419-4020 (Pólus center)

BUDAPEST V., NYUGATI TÉR 7. TELEFON/FAX: 302-4175 (Griff áruház)

BUDAPEST X., KEREPESI ÚT 73. TELEFON/FAX: 262-3164 (Plazza üzletközpont)

BUDAPEST V., BELGRÁD RAKPART 12. TELEFON/FAX: 266-5052

BUDAPEST III., VÖRÖSVÁRI ÚT 23. TELEFON/FAX: 368-8864

BUDAPEST VII., DOHÁNY U. 37. TELEFON/FAX: 322-7846 (Számítástechnikai szaküzlet)

BUDAPEST XX., KOSSUTH L. U. 33. TELEFON/FAX: 285-6006 (Erzsébet áruház)

AJÁNDÉK!
 A szelvény bemutatója
 ajándékba kapja a joystick-
 et és a hangfalat